Comclub

Amiga • CD32 • Gameboy • Jaguar • Lynx • Megadrive • Nintendo • PC • Super Nintendo • 3DO

COM 2001 OY
Clubilehti
2/94



GAME BOY



Vain originaalissa on manuaali!

Pzzzst!

Postimyyntiehdot

Com 2001 Oy on tietokoneita, oheislaitteita ja tietokonepelejä postitse myyvä maahantuontiyritys. Oma maahantuonti mahdollistaa tuotteiden edulliset hinnat ja nopeat toimitukset. Postimyyntiyrityksenä Com 2001 Oy tarjoaa tuotteita tasapuolisesti ja samanhintaisina koko maassa.

Postimyynti on kätevä ja edullinen tapa ostaa erikoistuotteita. Postin kautta myydään usein tuotteita, joita ei muualta saa.

Com 2001 Oy:n maahantuomina tuotteita voi ostaa postimyynnin lisäksi vain Pelimafia-liikkeestä Oulussa.

Kätevästi postiennakolla

Postimyynnistä tilatut tuotteet toimitetaan tavallisesti postiennakolla, jolloin tuotteet maksetaan postiin pakettia noudettaessa. Postimyynnissä hintaan lisätään postimaksut ja toimituskulut. Posti- ja toimitusmaksut vaihtelevat lähetyksen painon mukaan 35–100 markkaan. Tietokone- ja konsolipelien posti- ja toimitusmaksu on 35 markkaa. Asiakkaan toivomuksesta tuote voidaan postittaa myös pikalähetyksenä, jolloin asiakas maksaa siitä koituvat kulut. Posti ei takaa pikalähetyksen toimivuutta kaikkialla Suomessa.

Com 2001 Oy hyväksyy maksuvälineeksi myös Visa, OK, Eurocard ja Mastercard-kortit.

Maksukorttia käyttävien asiakkaiden on tilaushetkellä ilmoitettava korttinsa numero, voimassaoloaika ja kortinhaltijan henkilötiedot. Com 2001 Oy toimittaa tilauksen postiennakolla, mikäli maksukortin haltijan luottotietoja tarkistettaessa ilmenee häiriöitä.

Postiostos on turvallinen

Postimyyntiasiakkaan oikeusturva on kattava. Lunastettuaan tuotteen asiakkaalla on seitsemän päivän palautusoikeus.

Asiakkaalla on oikeus vaihtaa tuote veloituksetta ehjään, mikäli tuote on viallinen. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voida hyväksyä.

Rahapalautukset pankkitilille

Mikäli Asiakas haluaa tuotteesta hyvityksen, tuotteen on oltava uutta vastaavassa kunnossa. Palautuksen mukana on oltava kopio kuitista, jonka asiakas saa maksettuaan tuotteen postiin.

Kuitin lisäksi palautuksessa on oltava asiakkaan nimi- ja osoitetiedot sekä pankkiyhteystiedot.

Com 2001 Oy tilittää palautetun tuotteen hinnan asiakkaan tilille 30 päivän kuluessa palautuksesta.

Jos asiakas ei ole oheistanut kuittikopiota ja merkinnyt henkilö- ja pankkiyhteystietojaan, lähetys palautetaan käsittelemättömänä.

Com 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa hinnastoon painettuja hintoja.

Useat tuotteet ovat valmistajiensa rekisteröimiä tavaramerkkejä.

Reilu peli

Com 2001 Oy on Suomen Suoramarkkinointiliiton jäsen.



Com 2001

Com 2001 Oy, PL 536, 90101 Oulu, puh. (981) 33 66 44, fax (981) 33 77 22

Sisällysluettelo

Oulussa 3.2.1994

Pääkirjoitus

Hei klubiväki!

Vuoden toinen klubilehti arvosteluineen on luettavissasi.

Informaatioiskuna lehdiltä messuraportti Las Vegasin kulutuselektroniikkamessuilta. Mitä uutta, mitä vanhaa ja mitä mielenkiintoista, sen näet ja koet syventymällä itse artikkeliin.

Ihastusta ja ihmetystä pelimarkkinoilla on herättänyt vapaassa levityksessä oleva Doom.

Asian tekee kummalliseksi se, että muihin vastaaviin shareware peleihin verrattuna Doom lienee ylivertainen. Sopivan vaikea peli innostaa yrittämään yhä uudelleen, muttei kuitenkaan lannista ensiyrittäjää. Lisäintoa tuo Doomin verkko-versio, eli peliä voi pelata yhtaäaikaa maksimissaan neljä pelaajaa, yhtäköyttä tai toisiaan vastaan. Verkkoversiosta löytyy paljon hienouksia, mitkä puuttuvat ÷tavallisesta√ Doomista. Verkko- Doom vaatii Novellin IPX- rajapinnan lähiverkkoon, joskaan se ei liene pulma, sillä lähes mitä tahansa lähiverkkoa voi käyttää vapaasti saatavien tai mahdollisesti lähiverkon mukana tulevien IPX-ajurien avulla.Toimituksessa Doom onkin ollut kovasti tapetilla loistavan grafiikkansa ja upeiden efektejensä ansoista. Koneen kimpussa on siis istuttu ja ruutua tuijotettu!!!

Pelaajakuntaa kiinnostanee tieto siitä, että kaikki isot pelitalot ovat ELSPAn avulla päättäneet pistää pelaajat kuriin ja asettaa peleilleen vapaaehtoisesti ikärajat. Ikäraja näkyy pelin kannessa ja odotettavissa on ainakin seuraava luokittelu: alle 10 vuotta, 10-14 vuotta, 15-17 vuotta ja yli 18 vuotta. Näin ainakin aluksi Englannissa, milloin täällä kotoperukoilla, se selvennee tulevaisuudessa. Composti palstalla viritköön keskustelu ikärajojen tarpeellisuudesta. Mielipiteitä kansalaiset tai medborjade, ihan kuinka vaan, näin pressakisatunnelmissa!

Lukemisiin, klubisakki.

Siru Markkanen, vastaava päätoimittaja

Helmikuun Pelitarjoukset

PC

Megatraveller II	169,-	(269,-)
Lethal Weapon	169,-	(239,-)
Lost Treasures I	395,-	(495,-)
Nigel Mansell	169,-	(269,-)
Pirates	159,-	(199,-)
Rex Nebular	199,-	(299,-)
Valhalla	169,-	(299,-)
Zool	199,-	(269,-)
Wizkid	169,-	(199,-)

Amiga

Castle of DR.Brain	169,-	(249,-)
Chuck Rock II	169,-	(239,-)
Covergirl Poker	169,-	(199,-)
Kings Quest V	169,-	(249,-)
Megafortress	169,-	(199,-)
Nigel Mansell	69,-	(239,-)
Putty	169,-	(199,-)
Wizkid	149,-	(199,-)
Skidmarks	199,-	(239,-)
Brutal Sport Football	199,-	(239,-)

Super Nintendo

Krusty´s Fun House PAL	395,-	(495,-)
Final Fantasy Mystic Q.	325,-	(395,-)
Gradius III	295,-	(345,-)
James Pond JR.	325,-	(495,-)
NHL PA 93	395,-	(495,-)
Q-Bert III	225,-	(445,-)
Hit the Ice	395,-	(495,-)
Addams Family PAL	375,-	(495,-)
Nigel Mansell PAL	445,-	(545,-)
MR.Nutz PAL	445,-	(545,-)
Terminator II	445,-	(545,-)

Megadrive

California Games	275,-	(345,-)
Indiana Jones	375,-	(429,-)
Joe Montana III	245,-	(395,-)
Jordan vs Bird	299,-	(375,-)
Revenge of Shinobi	275,-	(345,-)
Smash TV	275,-	(395,-)
Strider II	375,-	(429,-)
Fantasia	275,-	(395,-)

Uutta ja ihmeellistä

Amiga - puolella pelimarkkinat ovat joulun jälkeen hiljentyneet. Joulua ennen julkaistuja pelejä on kuitenkin myyty runsaasti vuoden 1994 alussakin. Muutamia uutuuksia markkinoille toki on tullut, mm. Lillehammerin olympialaisia varten tehty **Winter Olympics**, jossa on valmistajan lupauksien mukaan useita toinen toistaan parempia pelejä. Eipä silti, sitten Winter Gamesin ei markkinoilla ole juuri talviurhei-lupelejä näkynyt. Eivätkö britit tunne talvea vai mistä on kysymys?

Jalkapalloilun puolella britit sentään ottavat ilon irti. Manageripeleistä pitävien riemuksi on markkinoille laskettu uusi versio Domarkin Championship Managerista. Uusin versio pelistä keskittyy nimittäin Italian - liigan tapahtumiin. Saa nähdä tulee **Championship Manager Italialle** lisälevykkeitä seuraavina vuosina. Nerokkaasti peli on koodattu yhdelle levykkeelle ja ennen pelaamaan alkamista se täytyy purkaa kahdelle muulle levykkeelle. Näin ei ainakaan voi kovin helposti tuhota alkuperäistä levykettä.

Lotus Turbo Challenget on nyt kerätty sitten samaan pakettiin, eli **Lotus Trilogy** on kokoelma, joka sisältää pelit ykkösestä kolmoseen saakka. Autokuskin unelma. **Golden Eagle** näyttäisi takakannen perusteella jonkinlaiselta Flashback - kloonilta, saa sitten nähdä. **Bubba and Stix** taasen on tasohyppely - kas kummaa.

AGA - pelien julkaisujen suhteen saa varautua odottamaan pitkään, eikä kaikkia pelejä edes välttämättä julkaista koskaan AGA - versioina. Jotain Elite II:sta nyt on turha toivoa AGA:na saatavaksi. Team 17 on julkaissut kuitenkin **Body Blows Galacticin** AGA - version, eli kyseessähän on käytännössä Body Blows II.

Amigan CD32:selle on taasen julkaistu muutamia pelejä. **Chambers of Shaolin** on tappelupeli, mikä sinänsä on hyvä asia, sillä tappelupelejähän ei laitteelle aiemmin ole julkaistukaan. **7 Gates of Jambalan** sen sijaan pitäisi olla laitteen ensimmäinen strategiapeli. Ainakin brittilehdistön mukaan.

Lisukkeeksi on myös **Fire Force** ja **Seek & Destroy** nimiset räiskintäpelit päästetty markkinoille. Näistä ensin mainittuhan sai hyvät arvostelut kotimaisessa lehdistössä A500 versiona viime kesän tienoilla ja jäkimmäisen pitäisi ilmestyä myöhemmin myös muille Amiga - formaateille. Huvittavaa on myös **Psycho Killer**, sillä se on alunperin CDTV:n peli, jonka päälle on lätkäisty CD32 - tarra. CDTV:n pelit kun eivät juurikaan ole myyneet.

PC:n CD - Rom pelit alkavat pikkuhiljaa lyömään itseään läpi myös Suomen maassa ja yhä useampi peli julkaistaan nykyisin korppujen lisäksi myös CD - versiona. Useissa julkaistuissa pelipaketeissa on lisukkeena mahdolliset pelin jatko-osat. Myös kokoelmia on alettu pikkuhiljaa julkaisemaan CD:llä. Mm. **Triple Action**-, sekä **Hits for Six** kokoelmat löytyvät markkinoilta. Huomioitavaa on myös **Ultima I-VI** ja **Ultima Underworld I+II** - kokoelmien saatavuus. Löytyypä markkinoilta kummajaisena **Wing Commander II+Ultima Underworld** tai **B-17 Flying Fortress+Silent Service II** paketit.

Gateway II, tekstipelien eliittin kuuluva peli on sekin saatavana CD-Romille, samoin myös seuraavat pelit: **Comanche Maximum Overkill, Strike Commander, Winter Olympics, Tornado, Patrician, F-15 Strike Eagle III, Flight Simulator Tool Kit**, sekä **Hell Cab**.

Sierra on julkaissut uusista peleistään **Gabriel Knightsin**, vaan Larry VI:sta saamme vielä odottaa. Senkin pitäisi kyllä olla pikapuolin saatavana.

PC:n korppupelejä julkaistaan kyllä edelleenkin kiitettävään tahtiin. Jenkeissä on julkaistu uusi lisälevyke taasen Falcon 3:seen, nimittäin **FA - 18 Hornet**. Tämän lisäosan avulla voisi sitten vielä päästä Hornetin ohjaimiin ja lentelemään Bosnian taivaalle, mikäs sen ajankohtaisempi aihe

olisikaan? Myös **Tornadon** omistajat voivat jatkaa lisätehtävien parissa **datalevykkeen** kera. Tornadoa pääseekin sitten lentelemään Operaatio Aavikkomyrskyn parissa. Ja kun kerran kyse oli lentosimuista, mainitsen vielä, että **Flight Simulator Tool Kit** löytyy myös korppuna, samoin **New York** - maisemalevyke Flight Simu 5.0:aan.

Campaign II, Merchant Prince, Operation Combat II, Isle of Dead ja **Red Crystal** ovat sitten ne muut PC:n uutuudet.

Konsolipuolelta voimme aloittaa vaikkapa Gameboyn peleillä: **Tiny Toons II - Montana Movie Madness** lienee monelle pakkohankinta, ainakin Tiny Toonsin edellinen versio on ollut sen verta suosittu (ja hyvä). **Felix the Cat** oli viime vuoden puolella yksi Nintendon 8 - bittisen lootan myydyimmistä peleistä, joten pelin kääntyminen Gameboylle lienee tuskin mikään ihme. Kauan siinä vain meni. Toinen kauan odoteltu uutuus on **Titus the Fox**, joka on käännös Amigalla aikoinaan julkaistusta pelistä. **Fidgetsiä** en ole päässyt tutkailemaan, mutta sen arvostelunhan pitäisi olla tässä numerossa.

Super Nintendon julkaisujen määrä on joulun jälkeen ollut hieman laskemaan päin, mutta tokihan Superille pelejä tulee. Jenkkilän uusimpiin julkaisuihin kuuluu mm. **Megaman X**, eli Super Megaman, jota on kauan odotettu tulevaksi. Pelinhän olisi pitänyt ehtiä jouluksi markkinoille, vaan kun Japsi-versiossa oli ollut jotakin pikku bugeja, niin USA - version julkaisu siirtyikin myöhemmäksi. Nyt ei sitten bugeja pitäisi olla pelissä enää havaittavissa. **Terminator 2 - Judgement Day** tuli myös USA - versiona, samoin **Jurassic Park. Super Battletank II** ja **Zool** ovat myöskin USA - Superin omistavien hankintalistalla.

PAL - Superille, eli tuttavallisemmin Eurooppalaiselle Super Nintendolle on puolestaan julkaistu pari klassista Zelda - kloonia, nimittäin **Lagoon** ja **Legend of Mystical Ninja.** Niitäpä voikin sitten pelailla sillä välin kun odottelee Secret of Manan julkaisua PAL - versiona. **Lawnmover Man** on lisenssipeli samannimisestä elokuvasta. Elokuvassahan oli tajuntaa laajentavia efektejä, mutta juonessa olisi ollut parantamisen varaa. Toivottavasti pelin laita olisi toisin. **Sunset Riders**, jota muuten on USA - versionakin saatavana, on puolestaan villin lännen maisemiin sijoitettu peli.

Kevin Keegan's Player Manager on ollut erittäin suosittu brittilässä ja se on saanut hyvät arvosanat sikäläisessä lehdistössä. Kyseessä onkin lajissaan toinen Superin manageripeli, (Tecmon Super NBA Basketball oli ensimmäinen peli, jossa saattoi toimia valmentajana) joten hiphei hurraa. Pelillisesti tämä ei kylläkään muistuta millään tavalla Kick Offia, pikemminkin Sensible Socceria, mutta onko tuolla nyt merkitystä?

Segan Megadrivelle on Euroopassa tullut pitkästä aikaa kunnolla pelejä: Sonic 3:sta odottaessa voidaankin tutustua **Sonic Spinball** ja **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** - peleihin.

Lethal Enforcers on sitten julkaistu Euroopassakin. Jenkeissä peli julkaistiin Mega-CD:lle, mutta Euro-versio on kylmästi tungettu modulille. Paketin mukana seuraa miehekäs pyssy, joten kaikki länkkärit ilmoittautukoot lähimmässä kaupassa palvelukseen.

Addams Familykin saatiin vihdoinkin Megadrivelle ja muita uutuuksia ovat **Gunship, Cosmic Spacehead, Robocop vs. Terminator, Eternal Champions** ja **Fantastic Dizzy**.

T.Pajari

Vuoden 1994 Suosituimmat pelit

AMIGA

1. Mortal Kombat .... (9)
2. Cannon Fodder.............. (-)
3. Jurassic Park .... (11)
4. American Gladiators .... (-)
5. Dune II .... (7)
6. Hired Guns .... (-)
7. Civilization .... (-)
8. Premier Manager II .... (-)
9. Combat Air Patrol .... (-)
10. Brutal Sports Football .... (-)
11. Space Legends .... (-)
12. Simon the Sorcerer........... (-)
13. Alien Breed II .... (-)
14. Body Blows II .... (-)
15. Zool II .... (-)

Uusi vuosi ja uudet kujeet. Vanhat, viime vuoden aikana paljon myydyt pelit ovat jättäneet listan taakseen, suurin osa ilmeisesti pysyvästikin. Uudet pelit ovat korvanneet ne ja uutuuksiahan listalta löytyykin runsaasti. Hienoinen yllätys on silti Civilizationin menestys Amiga - pelien kärkipäässä. Joulun alla alkanut Civilization - boomi on jatkunut vielä tammikuussakin. Ei mikään ihme, sillä onhan Civilization yksi kaikkien aikojen parhaista peleistä.
Ohessa on myös lista alkuvuoden 1994 myydyimmistä CD32 ja AGA - peleistä.

CD32 ja AGA

1. Liberation CD32 .... (2)
2. Pirates Gold! CD32............ (-)
3. Star Trek 25th AGA........... (-)
4. Pinball Fantasies CD32 .... (3)
5. Simon the Sorcerer AGA .... (-)
6. Alien Breed II AGA .... (1)
7. Seven Gates of Jambala CD32 .. (-)
8. Sensible Soccer CD32....... (10)
9. Sim Life AGA............... (5)
10. Castles II CD32 .... (-)

PC

1. Master of Orion .... (-)
2. Sam & Max Hit the Road ..... (10)
3. Rally .... (-)
4. NHL Hockey .... (5)
5. Classic Adventure .... (2)
6. Indycar Racing .... (-)
7. Terminator Rampage .... (-)
8. Jurassic Park .... (-)
9. Leisure Suit Larry VI .... (-)
10. Flight Simulator 5.0 .... (-)
11. X-Wing Data: B-Wing .... (-)
12. Legend of Kyrandia II .... (-)
13. Sensible Soccer .... (-)
14. Street Fighter II .... (-)
15. Goal! .... (-)

Master of Orion, avaruuden Civilization on odotetusti pompannut PC - pelien listan kärkeen. Lähes kaikki viime vuoden listalla olleet nimet ovat tipahtaneet pois listalta ja uudet pelit ovat tulleet niiden tilalle. Huomioitavaa on kuitenkin Classic Adventures - pelikokoelman säilyminen listalla, ja vieläpä varsin hyvin kärkipäähän sijoittuneena. B-Wing on muuten ensimmäinen listalle päässyt lisäosa.

MEGA-CD

1. Silpheed USA + Euro .... (5)
2. Thunderhawk USA + Euro...... (2)
3. Lunar: Silver Star USA .... (-)
4. Sonic the Hedgehog Euro...... (6)
5. Ecco the Dolphin USA + Euro ... (7)

Mega-CD:n osalta typistimme myydyimpien listan viiteen peliin. Suuren luokan muutoksia ei ole päässyt tapahtumaan, tosin Lunar: Silver Star on noussut yllättävän korkealle, johtuen ilmeisesti siitä, että se on ainoa roolipeli Mega-CD:lle.

SUPER NINTENDO

1.	Jurassic Park	(2)
2.	NHL Hockey 94	(8)
3.	Aladdin	(-)
4.	Super Mario All Stars	(1)
5.	Mortal Kombat	(5)
6.	Nigel Mansell	(-)
7.	NHL Stanley Cup	(-)
8.	Street Fighter II Turbo	(12)
9.	Turtles V	(-)
10.	Secret of Mana	(-)
11.	Battletoads	(-)
12.	Daffy Duck: Marvin Mission	(-)
13.	Goof Troop	(-)
14.	Super Swiv	(-)
15.	Alien III	(11)

Super Nintendonkin listalla puhaltavat nyt uudet tuulet. Vanhimmat suosikit ehtivätkin listalla viipyä jo aivan tarpeeksi kauan.

NINTENDO GAMEBOY

1.	Mortal Kombat	(4)
2.	Super Mario Land II	(1)
3.	Jurassic Park	(5)
4.	Tom & Jerry II	(-)
5.	Tom & Jerry	(-)
6.	Super Off Road	(-)
7.	Prince of Persia	(-)
8.	Tiny Toons	(-)
9.	Jetsons	(-)
10.	Flintstones	(8)

Uuden vuoden jättiyllätys on Gameboyn osalta se, että Mortal Kombat on kyennyt ohittamaan suosiossaan Super Mario Land II:sen, joka on ollut aina julkaisustaan saakka Gameboyn myydyin peli. Ehkäpä kaikilla on jo Marioland II?

MEGADRIVE

1.	NHL Hockey 94	(1)
2.	F-1 by Domark	(11)
3.	Mortal Kombat	(5)
4.	Street Fighter II SCE	(8)
5.	Action 52	(2)
6.	Flashback	(10)
7.	Donald Duck Quackshot	(-)
8.	NHL PA 93 Hockey	(4)
9.	Aladdin	(-)
10.	Fifa Soccer	(9)
11.	Ariel - Little Mermaid	(-)
12.	Jurassic Park	(15)
13.	Alien III	(-)
14.	LHX Attack Chopper	(-)
15.	Super Kick Off	(-)

Megadriven lista on kaikista vähiten uudistunein kun sitä vertaa viime vuoden myyntitilastoihin. Toisaalta, NHL Hockey 94 on niin hyvä, että sen paikka kyllä onkin listan ykkösenä. Domarkin F-1 sen sijaan on hieman päässyt yllättämään. Muutamia vanhempia pelejäkin on listalle alkuvuodesta ilmestynyt.

NINTENDO 8-BITT

1.	Action 52	(1)
2.	Jurassic Park	(3)
3.	Ferrari Grand Prix	(5)
4.	Simpsons IV: Bartman	(-)
5.	Shatterhand	(-)
6.	Little Nemo Dream Master	(-)
7.	Flintstones	(10)
8.	Adventures in Magic Kingdom	(-)
9.	Spiderman & Sinister Six	(-)
10.	Simpsons II	(-)

Oheiset tiedot perustuvat COM 2001 OY:n vuoden 1994 myyntitilastoihin 12.2.1994 mennessä. Pelin nimen perässä oleva luku tarkoittaa sijoitusta edellisen kuukauden listalla.

Rooli & Strategia

Konsolipelien rooli- ja strategiapelejä on harvassa, mutta toisaalta on myönnettävä, ettei tietokoneilla ole toistaiseksi vielä nähty mitään Zelda III:sen tapaista peliä.

Omituisinta asiassa on se, että Japanissa porukka tuntuu lehtitietojen perusteella olevan hulluna konsolikoneiden roolipeleihin, mutta kun Euroopppaan pelit tulevat valovuosia myöhässä, jos tulevat ollenkaan.

Zelda - kloonejakin pitäisi kuulemma olla japanissa tusinoittain Superille, vaan eipä ole montaakaan näkynyt täällä. Soul Blazer oli positiivinen tapaus, samoin sen jälkeen ilmestynyt Secret of Mana, joka on kyllä tutustumisen arvoinen, suosittelen lämpimästi kaikille Zeldan maailmaan ihastuneille.

Euroopassa on vasta nyt alettu tajuta se, kuinka suosittuja Zelda - kloonit voivat parhaimmillaan ollakaan, ja kaksi uusinta Superin PAL - version peliä ovatkin Lagoon ja Legend of Mystical Ninja. Itse pidin enemmän Lagoonista, vaan se johtunee kai siitä, että yritin aikoinani pelailla japaninkielistä Mystical Ninjaa, enkä (yllätys, yllätys) tajunnut siitä silloin yhtään mitään.

7th Saga on USA - Superin peleistä myös tutustumisen arvoinen, joskin peli alkaa pitemmän päälle hieman toistamaan itseään. Juoni on kuitenkin mielenkiintoinen, sillä pelaaja saa valita oman hahmonsa tietyistä vaihtoehdoista, mistä taas riippuu mm. miten muut pelissä vastaan tulevat hahmot suhtautuvat hahmoosi. Kuvitteles nyt pelaavasi Demonia, jolla on sarvet ja kaikki. Tai toisaalta; kuvankaunista haltianaista... Kummankos mukana itse lähtisit seikkailemaan?

Segan Megadrivelle puolestaan tulee niin harvoin roolipelejä, että kun yhden pelaa läpi, saa seuraavaa peliä odottaa pitkään. Isolla P:llä, siis Pitkään... Landstalker ja Shining Force ovat silti ehdottomasti tutustumisen arvoisia pelejä. Eipä silti, vanhemmista peleistä esim. Dungeons & Dragons aiheinen Warriors of Eternal Sun on mielestäni mielenkiintoinen, joskin vaikea roolipeli.

Amigan CD32 - on saanut myös ensimmäisen strategiapeliksi luokitellun pelin. Itselläni kun ei tuota ihme vekotinta ole käytössä, niin enpä ole vielä päässyt testaamaan minkä sorttisesta strategiasta olisi kyse. 7 Gates of Jambala on kuitenkin tämän pelin nimi.

Amiga - puolella on näiltä osin hiljaista, mutta ainakin Settlers ja Genesia kannattanee katsastaa mikäli sattuu pitämään Populouksen tyylisistä peleistä. Perfect General, joka on muuten mainio strategiapeli, löytyy tätä nykyä enää Lords of Power kokoelmasta, missä on lisäksi myös Sid Meierin klassikkopeli Railroad Tycoon. Genesian pitäisi myöhemmin kääntyä myös PC:lle ja Lords of Power kokoelman PC - versiota on jo saatavana.

PC - puolella Merchant Prince on ilmeisesti yksi lisäys tähän Piratesin tyylisten pelien joukkoon, joten ei enempää siitä. Jenkeissä julkaistut Isle of the Dead ja Red Crystal sem sijana ovat jonkinasteisia roolipelejä - ja ainakin pelien ennakkomainokset jenkkilehdissä ovat olleet näyttävän näköisiä.

CD - Rom puolella sen sijaan saadaan nauttia Eye of Beholder Trilogyn parissa ja ehkäpä aikaa vie myös tutustuminen Patricianiin, joka on kuin Pirates, mutta sijoittuu Eurooppaan ja Hansa-kauppiaiden killan välisiin juonitteluihin. Kumma kyllä, ei History Line 1914-18:sen lisäksi ole juuri strategiapelejä CD-Romille tullut.

Eipä siinä muuta tällä kertaa, palaamma asiaan ensi numeron parissa:

Lord Finish

T.Pajari tilittää

Tämä COM CLUB lehden numero julistetaan virallisesti ensimmäiseksi täysin sisäpiirin vitseistä ja omituisista höpinöistä vapaaksi numeroksi !!! Ei nyt sentään.

TIE Fighter TIE Fighter!!! Tättärää! Uusi Adventurer (Lucasin asiakaslehti) puuskuttaa TIE Fighterin ominaisuuksista niin että silmät pullistuvat: lue mun huulilta: 6 erilaista hävittäjää, kilvettömistä mopoista (haastetta vihdoinkin) Gunshipin kautta Advanced TIE:hin + yksi kokonaan uusi hävittäjä. Pelin alukset on sitten varjostettu Gougard tyylisesti, ja pelissä on uusia aluksia, mielenkiintoisimmat niistä avaruusasemat, joista voi ilmeisesti esim. ampua tykkitornit hajalle jne..!! Pelissä voi säädellä vaikeustasoa (YES MAMA!), ja tehtävänjako menee hieman eri tavalla - pomolta (Darth Vader - setä) voi kysellä kaikenlaista, ja juoni on monimutkaisempi. Tahtoo haarautuvia juonenkäänteitä!

Alone in the Dark kakkosessa on muuten muutamia bugeja joita kiero pelaaja voi käyttää hyväkseen: ensinnäkin jos talossa lyö pikkuäijää jolla on lihakirves, se huutaa apua, ja kimppuun tulee hirveä horde. Nämä äijät voi eksyttää tappamaan toisensa juoksemalla edestakaisin portaissa, sillä porrasanimaation aikana liikkuvia ei voi ampua vaikka niitä osoittaakin aseella. Toinen bugi toimii siten, että kun pistoaseita tietyllä tavalla käytettäessä äijä hyppää eteenpäin, niin tällä hyppylyönnillä voi joissain tilanteissa hypätä suljettujen ovien läpi.

NHL 94 on julkaistu Mega CD:lle!! Kyseessä on sama peli kuin kasetillekin, mutta mukana seuraa paljon lisäkamaa kuten statistiikkoja ja pelaajien digitoituja naamoja, unohtamatta videopätkiä oikeista NHL peleistä. Lisäksi peli on halvempi kuin kasettiversio. Hyvä EA.

Sana huono on saanut uuden merkityksen. Isle of the Dead on julkaistu. Tämä Wolfenstein klooni on niin käsittämättömän huono että minuutin installoinnin jälkeen karkasi kauhunhuuto ilmoille ja pian Isle of the Dead:iä ei kovalevyllä enää ollut. Surkea grafiikka, 10 potenssiin ääretön bugia, ja oksettavan huono pelattavuus kaikki luovat kokonaisuuden, joka oksettaa.

Tässä olikin kaikki tällä kertaa. Nyt loppu sahti.

T.P.

Käytettyjen pelien listat

Perustuvat 7.2. vallinneeseen varastotilanteeseen. Tarkista pelien hinnat soittamalla, puh. 0600-9-2001. Puhelun hinta 5.30 mk/min + ppm

Nintendo 8-bit USA

pelkkä kasetti :

720 astetta	125,-
Batman	125,-
Defender of the Crown	145,-
Dynowarz	125,-
Fighting Golf + Ohjeet	145,-
Ghostbusters II + Ohjeet	145,-
Goal	145,-
Golf + Ohjeet	125,-
Legend of Kage	125,-
Sesame Street 123	125,-
Silent Service	125,-
Tennis	125,-
Turtles I	125,-
Turtles II	145,-
Wizards & Warriors	125,-
Zelda	145,-

Lynx:

Chips Challenge	165,-
Gates of Zendocon	125,-
Ninja Gaiden	165,-
Paperboy	125,-
Roadblasters	145,-
Robotron	125,-
Slime World	185,-
Switchblade II	185,-
Xenophobe	145,-
Zarlor Mercenary	145,-

Super Nintendo USA:

Battletoads vs Double Dragon	325,-
Bulls vs Blazers	345,-
Castlevania IV	295,-
Contra III	295,-
Darius Twin	295,-
Deset Strike	325,-
Joe & Mac	275,-
King of Monsters	295,-
Lemmings	325,-
Mickey Mouse Magical Quest	395,-
Mystical Ninja	295,-
NHL PA 93	345,-
Nigel Mansell	345,-
Out of this World	325,-
Pilot Wings	295,-
Pit Fighter	225,-
Rival Turf	245,-
Rock´n Roll Racing	325,-
Simpsons	325,-
Space Megaforce	295,-
Star Wars	345,-
Street Fighter 2	325,-
Super Adventure Island	245,-
Super Batter-Up	245,-
Super Double Dragon	345,-
Super R-Type	195,-
Super Tennis	295,-
Top Gear	275,-
UN Squadron	345,-
Wing Commander	325,-
Wings II	295,-
WWF	295,-

Super Nintendo USA

pelkkä kasetti :

Final Fight	195,-
Hole in One Golf	195,-
Krusty´s Fun House	195,-
Street Fighter II + Ohjeet	225,-
Super Off Road	195,-

Super Nintendo PAL:

Castlevania IV	295,-
Dragon´s Lair	325,-
F-Zero	295,-
Final Fight	295,-
Joe & Mac Caveman Ninja	325,-
King Arthurs World	395,-
Krusty´s Super Fun House	345,-
Lost Vikings	325,-
Smash TV	345,-
Starwing	345,-
Street Fighter II	395,-
Striker	325,-
Super Adventure Island	295,-
Super Kick off	375,-
Super R-Type	295,-
Super Soccer	295,-
Super Tennis	345,-
Top Gear	345,-
UN Squadron	295,-

Nintendo Gameboy:

Balloon Kid	125,-
Battletoads	145,-
Boxxle	125,-
Bubble Bobble	145,-
Bugs Bunny	125,-
Burai Fighter	125,-
Castlevania	145,-
Chase H.Q.	145,-
Chessmaster	95,-
Dead Heat Scramble	125,-
Double Dragon I	125,-
Double Dragon II	145,-
Double Dragon III	125,-
DR.Franken	125,-
DR.Mario	145,-
Duck Tales	145,-
F-1 Race + 4 Player Adapter	145,-
Flash	145,-
Fortress of Fear	125,-
Golf	95,-
High Stakes Gambling	145,-
Kid Icarus	145,-
Klax	125,-
Kwirk	125,-
Marble Madness	125,-
Mickey´s Dangerous Chase	165,-
Motocross Maniacs	145,-
Navy Seals	145,-
Radar Mission	145,-
Revenge of Gator	125,-
Rolan´s Curse	145,-
Rolan´s Curse 2	125,-
Side Pocket	165,-
Simpsons II	165,-
Skate or Die : Bad´n Rad	125,-
Soccer Mania	145,-
Solar Striker	125,-
Super Mario Land I	125,-
Tennis	125,-
Terminator 2 : Judgement Day	165,-
Tiny Toons	165,-
Track & Field	145,-
Turtles I	95,-
Turtles II	125,-
World Cup	145,-
WWF II	165,-

Sega Megadrive:

Altered Beast	95,-
Arnold Palmer Golf	195,-
Arrow Flash	175,-
Batman Returns	325,-
Buck Rogers	195,-
Buster Douglas Boxing	195,-
Castle of Illusion	195,-
Chuck Rock	225,-
Death Duel	195,-
Dick Tracy	175,-
Dragons Fury	295,-
Dynamite Duke	175,-
EA Hockey	245,-
Eswat	175,-
F-22 Interceptor	245,-
Fantasia	195,-
Fatal Rewind	125,-
Fire Shark	175,-
Flicky	175,-
Galahad	225,-
Ghouls´n Ghosts	175,-
Gunstar Heroes	295,-
Gynoug	175,-
Herzog Zwei	195,-
Home Alone	195,-
Indiana Jones	245,-
Ishido	145,-
James Bond 007 : The Duel	225,-
Jewel Master	175,-
Joe Montana II	195,-
John Madden	195,-
John Madden´93	195,-
Jurassic Park	295,-
Last Battle	175,-
Marble Madness	175,-
Moonwalker	175,-
NHL Hockey I	175,-
NHL PA 93	245,-
Olympic Gold	245,-
Outrun	175,-
Phelios	195,-
Pigskin Footbrawl	295,-
Rings of Power	175,-
Road Rash	175,-
Shadow Dancer	195,-
Shadow of the Beast	195,-
Shining in the Darkness	175,-
Sol Deace	195,-
Sonic the Hedgehog I	95,-
Space Harrier II	175,-
Speedball II	195,-
Splatterhouse II	195,-
Starflight	275,-
Steel Talons	225,-
Streets of Rage II	345,-
Super Thunderblade	175,-
Super Real Basketball	195,-
Sword of Vermillion	195,-
Tale Spin	245,-
Tazmania	225,-
Terminator	275,-
Turbo Outrun	175,-
Twin Hawk	175,-
Valis	195,-
World of Illusion	295,-
World Trophy Soccer	245,-
Wrestlewar	195,-

Nintendo 8-Bittinen:

Action 52	295,-
Adventure Island II	195,-
Batman	125,-
Big Foot	175,-
Castlevania	175,-
Castlevania II	175,-
Chessmaster	175,-
Excite Bike	145,-

Faxanadu	195,-
Festers Quest	195,-
Fighting Golf	145,-
Flight of the Intruder USA	245,-
Friday the 13th	175,-
Gauntlet II	175,-
Gold Medal Challenge´92 USA	245,-
Golf	125,-
Gremlins 2	225,-
Gum Shoe	145,-
Gun Smoke	175,-
Hogan´s Alley	125,-
Ice Climber	145,-
Ikari Warriors	175,-
Jackie Chan´s USA	175,-
Joshua	175,-
Journey to Silius	145,-
Kick Off	195,-
Kid Icarus	125,-
Magic Darts USA	195,-
Megaman 3	225,-
Megaman 4 USA	245,-
Metal Gear	195,-
Metroid	145,-
Mission Impossible	145,-
North & South	195,-
Pinball	125,-
Puzznic	175,-
Punch-Out	175,-
Pirates USA	175,-
Quantum	175,-
Rad Racer	175,-
R.C. Pro-AM	145,-
Rescue:Embassy Mission	195,-
Robowarrior	175,-
Shadowgate	195,-
Shatterhand USA	145,-
Simpsons II USA	245,-
Side Pocket	195,-
Silent Service USA	195,-
Skate or Die	175,-
Ski or Die	175,-
Slalom	145,-
Snakes Rattle´n Roll	175,-
Snakes Revenge	195,-
Solar Jetman	175,-
Solstice	195,-
Spiritual	175,-
Spy vs Spy	195,-
Star Tropics	199,-
Star Wars	199,-
Super Mario Bros.I	145,-
Super Mario Bros. 3	145,-
Super Off Road	195,-
Swords & Serpents	175,-
Talespin	245,-
Tecmo World Wrestling	195,-
Tennis	145,-
Tiger-Heli	175,-
Time & Lord	175,-
To the Earth	145,-
Track & Field II	195,-
Trick Shooting	175,-
Turtles I	145,-
Turtles II	145,-
Werewolf	175,-
Wizards & Warriors III	199,-
World Cup	175,-
WWF II	225,-

Compostia

Kiitokset taas kaikille Compostiin kirjoittaneille. Jatketaan samaan tahtiin, eli palstalla kritisoidaan, pulistaan tai kiitellään, aivan kaikkea mitä mieleen tulee.

Terve!

Olis vähän asiaa arvosteluista. Palloparstät numeroiksi 1-5 ja enemmän pelitarjouksia konsoleille. Arvostelkaa myös Wanhoja pelejä.

Jäsen:7999 u

Peliarvostelujen pisteytystä on usein ideariihissä pohdittu. Löysimme mielestämme tarpeeksi selkeän ja pirteän tavan toteuttaa pisteytys. Asiaan voi kuitenkin miettiä ja muutoksia on tehty. Viime numerosta lähtien miinukset ja plussat on vaidettu peukuiksi. Konsolipelille löydät tästäkin lehdestä palitarjouksia, entistä enemmän. Ja mitä Wanhoihin peleihin tulee, arvosteluja on mahdollista tehdä. Kirjoittakaa Compostiin ja kertokaa, mitä pelejä haluaisitte arvosteltavan!!!

Kiitoksia Commentista.

Moi!

Asiakaspalvelunne on tosi laadukas (myyjät tietävät mitä tekevät) ja toimintanopeutenne on tosi hyvä. olen tilannut kaikenlaista tavaraaAmigaani ja olen ollut tuotteisiinne tyytyväinen. Tahtoisin, että myisitte Game Geareita ja sen pelejä ja lisälaitteita, koska aion ostaa sellaisen (mieluiten Com 2001:destä)

Terveisin:V.T

Mukavaa, että olemme onnistuneet tehtävässämme. Myyjät tekevät parhaansa ja pelitietoutta jokainen heistä kehittää juurta jaksaen istumalla koneen ääressä ja pelaamalla kaikki uutuuspelit läpi. Game Gearin ottamista myyntiin myös Com 2001:dessä on harkittu ja harkitaan edelleen. Mitään varmaa emme kuitenkaan voi luvata, mutta asia pysyy korvan takana.

Hei!

Tuleeko Super nintendolle kenties Zool I tai II? entäs pelaako Iiro Itämies Kärpissä? Koska NHL Hockey 94 arvostellaan Superille? Koska tulee arvostelu Bubsy the Bobcat?

Jenkkiversiota Zoolista on jo saatavilla Superille. Eurooppalainen vastine tulee parin kuukauden sisällä. Kyllä, Iiro Itämies pelaa Kärpissä. Viime klubilehdessä oli arvostelu NHL Hockey 94:sta, mutta koska kirjeesi tuli enne kuin lehti oli kädessäsi, lienee asia jo tuttu. Toivottavasti arvostelu auttaa eteen päin. Bubsy the Bobcatin on arvosteltu Superille jokin numero takaperin. meadriven arvostelu löytyy muutaman kuukauden takaisesta Com Clubista. Etsi vanhoja lehtiä ja tutkaile arvostelu tarkkaan!

Terve!!!

Lehtenne on erittäin hyvä! Pajarin tyyli peliarvosteluissa on myös hyvä, jatka samaa rataa. Kaikille laitteille tosin voisi olla arvosteluja yhtä paljon. Voisko X- Wingiä pelata millaan muulla kuin joysticillä? Miten joku PC-peli asennetaan kovalevylle?

T:Onnellinen jäsen

Kiitoksia, kiitoksia. X-Wingiä voi pelata myös hiirellä ja näppäimistöllä, joskin joystick on käytännöllisin. pelien asennusohjeita saat soittamalla tukipalvelunumeroomme 0600-9-2001 . Sieltä saat henkilökohtaisia vinkkejä asennuksiin avuksi. Puhelun hinta 5.30/min +ppm. Peliarvosteluja on pyritty jakamaan tasapuolisesti. On kuitenkin selvää, että esimerkiksi PC:lle julkaistaan enemmän pelejä kuin esimerkiksi Lynxille. Tästä syy moiseen.

Heippa!

Olen hankkimassa PC:heni äänikorttia. Vaihtoehtoja on tarpeeksi ja valinnan vaikeus yllätti. Olisko Sound Blaster mistään kotoisin?

T: Äänet ääniksi!

Äänikortti avaa peleihin uusia näkökulmia. PC:n piipitykset kun vaihtuvat kivoiksi efekteiksi huomaa äänikortin kätevyyden. Sound Blaster 16 on meidän suosituksemme. Toki muutkin ajavat asian. Sound Blaster 16 saa ASP tai Basicmallina.

Moikka!

Miten vaihtopörssinne toimii ja mille laitteille pelejä ensinnäkin on? Miten peleistä hyvitetään?

T: Epätietoinen

Vanhat konsolipelit kannattaakin pistää kiertämään. Vaihtopörssin palvelunumerosta tulvii tietoa, kun kerrot mitä pelejä sinulla olisi. Saat tietää niiden hyvitysarvon. Samalla puhelulla selviää varastostamme löytyvät käytetyt pelit hintoineen. Pelejä on saatavana Nintendolle, Megadrivelle, Gameboylle ja Super Nintendolle. Puhelinnumero ja hinta-tiedot yllä.

Moido!

Milloin saadaan Ultima VIII - The Pagan PC:lle? Onko julkaisusta mitään tietoa Comissa?

Terkuin: Ville Turusta

Hei!

Ultima kasia saadaan PC.lle todennäköisesti maalis-huhtikuussa. Sen tarkempaa tietoa ei vielä ole, mutta hyvää peliä kannattaa odottaa!

Mikä on Vetävin Compa???

Compa-kisa on ratkennut. Ideana oli keksiä kolme mahdottoman hyvää Compaa vuoden loppuun mennessä. Postia on tullut ja kaikki jutut luettu.

Vetävimmän jutun keksijälle oli luvassa 300 markan pelilahjakortti. Neljälle muulle Compakeksijälle ComClub-lehden vuosikerta tarjouksineen.

Parhaat Compa-oivallukset julkaistaan Com 2001 Oy:n lehtimainoksissa.

Voittocompa näyttää tältä:

Kun opetat kissasi pelaamaan, kuka jahtaa hiiret?

Onnea ja kiitoksia Janne Rintamäelle Haapalaan.

Neljä muuta kivaa Compaa:

Kun opetat äidin pelaamaan, unohtuu Kauniit ja Rohkeat!

Kari Kettunen, Mänttä

Jos pelaat koko päivän, saat potkut töistä!

Juhan Näkkäläjärvi, Inari

Kun opetat siskosi pelaamaan, niin kenen kanssa voit tapella?

Perttu Saarela, Rovaniemi

Miksi mennä ulos, kun pelata voi myös ikkuna auki?

Harri Törmänen, Oulu

Kiitokset kisaan osallistuneille ja onnea voittajille toimituksenkin puoleta.

Com 2001

Oletko kuullut...

Sega julkaisee huhtikuussa odotetun huippu-uutuuden: multi-mega pelikonsolin, joka on Megadriven ja mega- CD.n yhdistelmä. Pakettiin kuuluu 6-näppäiminen peliohjain, Sonic CD, Super monaco GP CD, Ecco, Golden Axe, Revenge of Sinoby, Streets of rage ja Columns.

Matsushita on julkaissut ensimmäisenä 3DO -konsolin. Panasonic R.E.A.L. konsolilla voit pelaamisen lisäksi kuunnella CD-levyjä ja tulevaisuudessa kojeen avulla voi katsella myös elokuvia.

Philips on lopettanut monitorien valmistmisen Amigalle. Commodore on tällä hetkellä ainoa valmistaja, joka tekee Amigalle sopivia monitoreja.

Mortal Combat II on tulossa tämän vuoden aikana Super Nintendolle. Kakkos versioon on lisätty seitsemän uutta taistelijaa ja grafiikka+äänet ovat ainakin yhtä hyvät kuin ykkösessäkin, elleivät sitten vieläkin paremmat.

Super Mario Land III= Wario Land ilmestyy piakkoin Gameboylle. Pelin grafiikka ja äänet ovat huippuluokkaa, samoin pelattavuus. Lisäksi peli on vaikeutunut sitten kakkosen.

Nintendo ja Silicon Graphics suunnittelevat yhdessä uutta konsolia, koodinimeltään Project reality. Konsolin pitäisi sisältää 64 bittisen prosessorin, jonka nopeus on 150 MHZ!!! Tämä antaa uskomattomat mahdollisuudet pelien valmistajille. Pelien tason uskotaan vastaavan kolikoautomaattipelien tasoa.

NBA Jam koripallopeli Super Nintendolle julkaistaan tämän kuun loppupuolella. Peli perustuu erittäin suosittuun samannimiseen kolikkopeliin. Pelissä on kiitettävä grafiikka, nopeat liikkeet ja nelinpelimahdollisuus adapterin avulla.

Microprose julkaisee maaliskuussa Chaos Enginen Super Nintendolle. Se on hyvä grafiikkainen toimintapeli, jossa tarkoituksena on kerätä mahdollisimman paljon rahaa ja käyttää sitä parempien taisteluominaisuuksien kehittämiseen.

Quickjoy-peliohjaimet ovat tulleet Com 2001:den valikoimaan. Ohjaimet tunnetaan hyvästä laadusta, kestävyydestä ja muotoilusta.

Kolmiulotteinen avaruusseikkailupeli Wing Commander II käännetään Sega Megadrivelle. Siinä on 47 tehtävää, 5 eri alusta ja huippugrafiikka.

Virtual Picotin ja Flightstickin valmistaja CH products aloittaa peliohjainten valmistamisen 3DO:hon.

Kulutuselektroniikkaa Jenkkityyliin

Tammikuun alkupuolella hujakoilla messuiltiin Las Vegasissa kuluttajaelektroniikan nimiin. Messut olivat Vegasin historian laajimmat. Mukana kun oli peräti 1600 esittelijää.

Lyhyenä tietopakettina messujen ydin:

Intel mahdollisti yhden haaveen. Tilaisuus tutustua prosessorin elämään kiertelemällä valtavan Pentiumin sisällä antoi katselijoille valtaisan tietopaketin. Miten prosessori toimii, mitä sen sisällä on ja kuinka se on koottu ja missä ? EsittelyPentiumin koko huimasi. Emolevyn koko lähenteli kymmentä neliömetriä!!!

Elokuvahahmoja on lisensillä vilissyt pelimaanikkooijen ruuduilla huimaa vauhtia. Home Alone ja Simpsonit mainioina esimerkkeinä. Nyt 20th Century Fox tähtää pelimarkkinoille omin avuin. Lisenssien saanti vaikeutuu, mutta toivottavasti elokuvajättien mukaantulo lisää pelikirjoa ja valikoima laajenee.

Uteliaisuutta herättävänä peliuutuutena Superille autohurjastelu Stunt Race FX. Autojen muodot muuttuvat tilanteen vaihtuessa ja peli saa uutta ilmettä.

3 DO laitetta saa jo markkinoilta ainakin Panasonicin valmistamana. Messuilla esiteltiin myös Sanyon ja AT&T:n 3 Do prototyypit. Kumpaakin vekotinta nähtänee markkinoilla tämän vuoden kuluessa.

3DO-arcadepelejä satanee ainakin Atari Gamesilta, Electronic Artsilta ja American Laserilta.

Messuilla esiteltiin myös jokaisen videonauhoittajan unelma. Arista Commerical Brake hoksaa mainokset ja jättää ne kylmästi pois nauhalta. Tekniikka perustuu mainosten alku -ja loppusingnaalien ymmärtämiseen.

Sega Genesis CDX:llä voi pelata Segan MegaDriven ja Mega CD:n pelejä, ja kaiken kukkuraksi pelaamiseen väliaikaisesti kyllästynyt voi vaihtaa viihteelle ja kuunnella koneella CD-levyjä.

Sega hallitsee jo 56 prosenttia Superin markkinoista U:S:A:ssa. Sonic hyppii siis aika useassa ruudussa.

Peliarvostelut!!

Peliarvostelujen pisteytys on kaikessa monimutkaisuudessaan seuraavan kaltainen. Toivottavasti se miellyttää niitäkin, jotka ovat laajempaa arvostelupohjaa toivoneet saatavan lehteemme.



Voi hyvinkin olla, että tämä on huonoin peli kautta aikojen. Vain joku täysin kieroutunut ja mielipuoli nero (tai vastaavasti rahanahne sika) voisi tehdä tällaisen tekeleen ja vaatia siitä rahaa



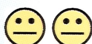
Tämä on täysin surkea tekele, jota kannattaa karttaa kaikin mahdollisin keinoin. Mitä pahaa ihmiskunta on tehnyt, että näin huonoja pelejä kasataan heidän päälleen.



Onhan tässä jo yritystä, mutta...



Tämä ei ole ihan umpisurkea, mutta siltikin alle keskitason.



Käsittämättömän keskinkertainen. Näitä löytyy noin kolmetoista jokaista kahtatoista julkaistua kohden.



Hivenen tavanomaista parempi peli



Ihan kiva peli, mutta toteutus ontuu aika ikävästi.



Hyvä peli, mutta, jne...



Lähentelee jo huimaavaa neljän pallukan arvosanaa



Tässä alkaa jo olla sitä jotain. Hyvä peli vioistaan huolimatta.



Yhdellä sanalla kuvattuna: HYVÄ!



Erinomainen peli. Tämän omistaja voi prameilla kavereilleen ja olla ylpeä sijoituksestaan.



Hallelujah! Uusi kulttipeli on syntynyt. Jos tässä pelissä joitakin vikoja on, niin ei paljon purista. Muu toteutus ja mielenkiinotisuus ajavat reippaasti edelle.



Eihän tämäkään täydellinen ole, mutta ei kyllä kaukana siitä.



Ehkäpä tämäkään peli ei vielä ole täydellinen, mutta pelin mielenkiinto on sellainen, että mielenterveys ja yöunet kärsivät, eikä pelaaja siltikään valita sanallakaan.

Amiga
Kingmaker

Kingmaker on käännös samannimisestä lautapelistä. Peli sijoittuu britannian maaperälle - Ruusujen sodan aikaan. Strategiapeli kyseisestä aikakaudesta on erittäin harvinainen..

Pelipaketissa on kolme levykettä ja painava ohjekirja. Ohjekirja kannattaakin lukea ennen kuin peliä alkaa pelata, sillä itse pelin ohjeiden lisäksi se sisältää runsaasti mielenkiintoista taustatietoa itse Ruusujen sodasta. Ruusujen sotahan oli Englannin historiassa kahden aatelissuvun, Lancasterien ja Yorkistien välinen välienselvittely, joka lopulta päättyi ensimmäiseksi mainittujen voittoon.

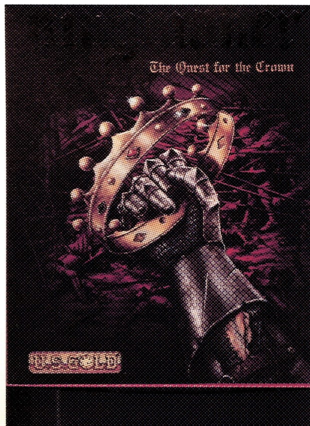
Kingmakerissa pelaaja on kuninkaan takana oleva voima, eli kuninkaantekijä. Tavoitteena ei näin ollen ole päästä itse kuninkaaksi, vaan sopivan hallitsijan valtaan saattaminen. Apuna voi käyttää oman ryhmänsä Aatelisia ja näiden sotajoukkoja. Paljon vaikuttaa myös se, mitä erilaisia virkoja ja asemia pelaajan joukoilla on hallussaan.

Pelin ensisijainen tarkoitus on alussa A) kaapata joku kuninkaaksi kelpaava aatelinen ja B) tuhota kaikki muut kruunua tavoittelevat aateliset ja C) kruunauttaa oma ehdokas kuninkaaksi.

Pelaajan valinnoista riippuen on ongelmia aiheuttamassa 1-5 tietokoneen ohjaamaa, kilpailevaa ryhmittymää, joilla jokaisella on samat tavoitteet ja aikomukset kuin pelaajallakin. Erittäin hyvä piirre pelissä on se, että kompun ohjaamat ryhmittymät nk muistavat kuka on heidän kimppuunsa aiemmin käynyt - ja sen perusteella sitten taistelevat verisesti juuri sitä ryhmittymää vastaan.

Pelaajan käytössä olevien sotilaiden määrä riippuu siitä, ketä aatelisista pelaajalla on joukoissaan. Mikäli jollekin aateliselle saa jonkin tietyn tittelin tai viran, saa tästä lisäjoukkoja kyseisen aatelisen käyttöön. Luonnollisestikin joukot voi massata yhteen porukkaan saadakseen suuren armeijan kasaan.





Kingmaker on todellakin käännös lautapelistä - ja se näkyy pelissä hyvin pitkälle. Tietokone-versiossa kone hoitaa nappuloiden liikuttelun, eikä ole vaaraa siitä, että pöydän tärähtäminen saisi pahviset pelinappulat hyppimään pois laudalta! Jotenkin vain olisin odottanut tietokoneelle tehdyn strategiapelin olevan erityyppinen. Kannattaa silti kokeilla jos aihe kiinnostaa.

J.Uhlgren

GRAFIIKKA:	Riittävä
ÄÄNET:	Riittävät
PELATTAVUUS:	Riittävä
KIINNOSTAVUUS:	3+

269,-

Amiga

Golden Eagle

Taas kauhupeli Ranskasta.

Golden Eagle on Ranskalaisen Loriciel nimisen pelifirman ensimmäinen tuotos. Kyseessä on hieman Flashback tyylinen peli, tosin Flashback-tyylisyys rajoittuu pyssyllä heilumiseen ja animaatioon, joka on kehnoa.

Golden Eagle- niminen taiottu patsas on varastettu sen oikeilta omistajilta. Uskonnollinen sekti, joka himoitsee valtaa on vienyt patsaan, mutta ei onneksi osaa käyttää patsaan voimaa hyväkseen. Pelaaja on ollut yksi patsaan vartijoista, mutta hänet on otettu vangiksi ja hänen hypnoosimodulinsa on leikattu irti lasersäteellä. Pelin tavoitteena on löytää patsaan palaset ja palauttaa patsas oikeisiin käsiin.

Mikä kaataa Golden Eaglen on sen surkea pelattavuus. Peli on jäykkä kuin rautakanki, ja äijä liikkuu ärsyttävän hitaasti. Taisteleminen on suorastaan naurettavaa. Mutantit ja vartijat lävelevät hitaasti suoraan kohti, osoittaen pyssyllä pelaajaa. Luodit lentävät kävelyvauhtia, ja ne voi väistää kumartamalla, jos ehtii, sillä omakin äijä liikkuu kuin muumio.

Pelissä on jostain syystä keksitty laittaa seinille Reversi-pelejä, joita voi pelata, mutta jotka eivät vaikuta pelin etenemiseen ratkaisevasti. Pelin aikana tulee vastaan erilaisia terminaaleja, joista voi hankkia esim. aseita ja katsoa uutisia. Uutisista saa vinkkejä, ja joskus terminaaleista saa viestejä. Pelissä on useita henkilöitä, jotka vaikuttavat juoneen, mutta ongelmana on se, että peliä ei jaksa pelata kirveelläkään kun se on niin turhauttava. Vihollisia tulee loputtomiin, ja ne ovat täysin vailla haastetta. Mitään ei ehdi oikein tehdä, kun mutantteja haahuilee ruudun oikeasta reunasta loputtomassa jonossa.





Kokonaisuutena Golden Eagle on erittäin huonosti toteutettu, Flashbackmäinen peli. Muutamia hyviä ideoita löytyy, mutta muuten peli on kyllä täysi floppi.

T.Pajari

GRAFIIKKA:	2
ÄÄNET:	2
PELATTAVUUS:	1
KIINNOSTAVUUS:	2

239,-

Com 2001

Amiga

Fantastic Dizzy

Fantastic Dizzy on uusin osa Dizzypelien sarjassa, jossa pieni kananmunamies pomppii edestakaisin ja ratkoo ongelmia. Pelin ideana on pelastaa Daisy (joka ei ole Dizzyn tyttöystävä...), jonka ilkeä velho Zaks on vanginnut.





Zaks asuu Keldorin kaupungissa olevassa linnassa, jossa hän hallitsee kaupungissa asuvia Trolleja. Yolkfolkin laakson väki yleensä välttelee linnaa.

Peli on toteutettu tasohyppelymäisesti, mutta paljastuu itse asiassa enemmän seikkailupeliksi kuin tasohyppelyksi. Peli on täynnä ongelmia, jotka täytyy ratkaista esineitä käyttämällä ja paikkoja tutkimalla. Peli on mahtavan laaja, ja tutkimista riittää. Paikat on tehty hieman erilailla kuin tasohyppelyissä yleensäkin, eli siinä ei varsinaisesti ole ratoja tai loppuvastustajia, vaan koko peli tapahtuu yhdessä isossa laaksossa, jossa on merta, kaupunki, ja luolia. Mitään piilotettuja huoneita ja vastaavaa ei pelissä pahemmin ole, eikä Dizzy voi saada erikoisvoimia tai kuolemattomuutta bonusesineistä. Hirviöitä ei myöskään voi tappaa vaan ne pitää joko kiertää, tai selvittää älyllä. Siellä täällä on kyläkin tähtiä joista saa pisteitä, ja ruokaa josta saa energiaa. Pelissä on myös palapeliarvoituksia, jotka ratkaistuaan saa lisäelämiä.

Tasohyppelyn ja ongelmanratkaisun lisäksi pelissä on erilaisia alipelejä, kuten esim. Hugomainen kaivovaunuosuus. Myös vesiosuudessa on alipelin tapainen (Dizzy työnnetään alas lankulta meren pohjaan ja sieltä pitää päästä pois ennenkuin happi loppuu).

Pelin grafiikka on erinomaisen hienoa ja sulavaa, taustat ovat upeita ja olentojen animaatio asiallista. Musiikki on hyvin tehty, ääniefektit ovat niitä tavanomaisia vinkauksia. Pelattavuus on hyvää (onhan tekijänä Codemasters) ja peli on oikealla tavalla vaikea juuri laajuutensa ansiosta.

Kokonaisuutena Fantastic Dizzy on tasohyppely/seikkailupeli parhaasta päästä

T.Pajari

GRAFIIKKA:	4+
ÄÄNET:	4-
PELATTAVUUS:	4+
KIINNOSTAVUUS:	4+

239,-

Com 2001

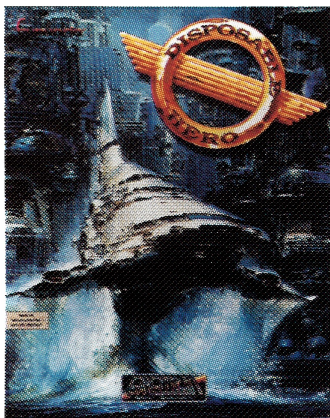
Amiga

Disposable Hero

Nimestään huolimatta ei Disposable Hero mitä ilmeisemmin perustu Metallican sanoituksiin - sinänsä harmi. Kertakäyttö Sankari on nimittäin nimenä hyvä.

Disposable Heron paketista löytyy ohuehko ohjekirja, juliste, kaksi kappaletta diskettejä, sekä koodikiekko, josta Gremlinin porukat nykyään pitävät.





Heti pelin lähtiessä lataamaan ruudulle, alkaa tulvia alkudemon tekstiä, jossa ilmoitetaan jonkin tukikohdan joutuneen vihollisen hyökkäyksen kohteeksi ja kokeiluasteella olevan taistelualuksen pyrkivän tuhoamaan vihollisen.

Lyhyen latailun jälkeen pääseekin sitten leikkimään koodikiekolla. Sen kanssa palaakin joskus päreet, sillä television ruudussa oleva kuva on takuuvarmasti erilainen, kuin mitä koodikiekossa olevat kuviot. Useimmiten pelaaja kykenee kuitenkin arvaamaan mitä ruudulla näkyvä kuvio on esittävinään. Sitten vain koodikiekko laitetaan sopivaan asentoon, niin että sen reunalle muodostuva kuva muistuttaa ruudulla olevaa. Tämän jälkeen oikeasta raosta katsotaan salasanana toimiva luku ja näin päästään itse pelin pariin.

Disposable Hero latautuu hetkisen, minkä jälkeen peliin pääsee kun painaa maanisesti tulitusnäppäintä (yksikin kerta kyllä riittää). Disposable Hero on räiskintäpeli.

Piskuisella aluksella lennetään vasemmalta oikealle erilaisissa kentissä. Erilaisia vastustajia vilahtelee runsaasti mukana ja ruudulla lentääkin runsaasti mitä erilaisempia ammuksia.

Pelaajan alus kestää muutaman osuman ennen kuin nirri lähtee, mutta törmäilemistä sen sijaan ei sulateta - yhdestäkin törmäyksestä seinämiin alus posahtaa palasiksi. Ja muutamissa paikoissa olo käy ahtaaksi kun viholliset paukuttavat lasereillaan ja ohjuksillaan pelaajan alusta ja pitäisi väistellä niitä puolen sentin kokoisessa välissä.

Kuten arvata saattaa, on pelissä myös kerättävissä erilaisia bonuksia, joiden vaikutuksesta aluksen tuhovoima nousee, niin että vihulaiset saa räiskäistyä helpommin hengiltä.

Osa pelissä olevista vastustajista on isoja ja hyvin toteutettuja, eikä grafiikkapuolessa ole mitään valitettavaa, pikemminkin pelin grafiikka on paras puoli Disposable Heroa.

DH on nimittäin pitemmän päälle tylsän yksitoikkoinen, eikä tarjoa mitään uutta aiempiin saman kaltaisiin peleihin verrattuna. Joku Walker tai Uridium 2 on parempi hankinta.

T.Pajari

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	3+
PELATTAVUUS:	2
KIINNOSTAVUUS:	2-

239,-

Amiga

Dennis the Menace

Yksin Kotona sarjan päähenkilö pääsi välillä elokuvamaailmassa esittämään kaikille tuttua Ville Vallatonta Hollywoodin elokuvassa Dennis the Menace. Kuten arvata saattaa, tehtiin tästäkin elokuvasta lisenssipeli.

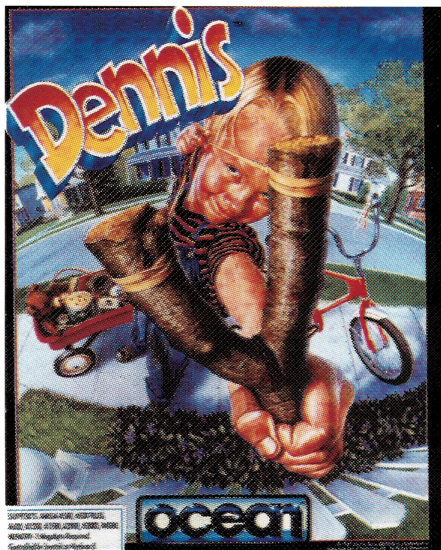
Asialla on lukuisista lisenssipeleistä tunnettu OCEAN, jonka edellisen julkaistun pelin Burning Rubber arvosteltiin lehden edellisessä numerossa.

Juoni on seuraavan kaltainen: Ville Vallaton on taas tehnyt tuhmuuksia vanhempien jätettyä hänet hoitoon naapureiden luokse. Ville komennetaan aikaisin nukkumaan. Karjusten ihaillessa ulkona kasvavaa harvinaista orkideaa, hiipii murtovaras taloon ja varastaa Karjusen sedän kolikkokokoelman. Samalla tämä varas kidnappaa Villen kaksi parasta ystävää. Tarinamme päähenkilö lähtee pelastamaan ystäviään ja kolikoita. Pelin juoni on hyvin tavanomainen, kenties jopa tylsäkin.

Yksin Kotona pelien tavoin Dennis the Menace on tasohyppely, joka on toteutettu saman tyylisesti kuin edeltäjänsä.

Ville kulkee ympäriinsä erilaisissa ympäristöissä keräämässä joka puolella lojuvia kolikoita, alkaen Karjusen sedän talosta ja jatkuen ympäri ämpäri paikkoja, päätyen aina metsään saakka, missä Villen kaverit odottelevat puuhun sidottuna pelastajansa saapumista.

Kaikkiaan pelissä on viisi eri kenttää. Jokaisessa kentässä on runsaasti erilaisia vastustajia. Näitä vastaan on käytettävissä kolmea erisorttista asetta, joista vesipistooli on heti pelin alusta asti. Muut kaksi, hernepyssy ja linko löytyvät heti ensimmäisestä kentästä.



Pelin ohjauskontrolli on hiukan ärsyttävä, sillä aseistusta voi vaihtaa ainoastaan näppäimistöltä, joten peliä on pelattava näppiksen lähellä. Graafisesti Amigasta on revitty aika paljon irti, mutta Dennis on niin tavanomainen tasohyppely, ettei pahemmasta väliä. Antakaa minulle ennemmin vaikka Soccer Kid tai Super Frog, Pliis...

T.Pajari

GRAFIIKKA:	4-
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	2-
KIINNOSTAVUUS:	1+

199,-

Com 2001

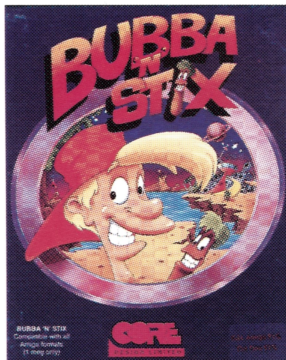
Amiga

Bubba´n´Stix

Bubba´n´stix on Coren uusin söpö tasohyppelypeli Amigalle. Pelissä Bubba niminen kaveri kidnapataan vieraalle planeetalle Urfnurkle T. Floinkin eläinpuistoon.

Stix on pieni pampun muotoinen elämänmuoto, joka ystävystyy Bubban kanssa. Pelissä tavoitteena on päästä karkuun eläinpuistosta. Waldo on pelin ilkeä eläinpuiston vartija joka yrittää estää pelaajaa.

Aluksi peli tuntuu tavanomaiselta tasohyppelyltä, grafiikka on erittäin onnistunutta, enkä muista nähneeni näin söpöä ja värikästä grafiikkaa Amigalla pitkään aikaan. Kaikki pienimmätkin esineet on animoitu hullunkurisesti, esimerkiksi puilla on silmät, jotka ovat auki ja tuijottavat Bubbaa kun hän on selin niihin. Bubban tukka heiluu tuulessa, ja puiden lehdet liikkuvat myös. Pelin musiikki on, kuten odottaa saattoi, iloista pimputusta, joka ei kylläkään ärsytä kuten yleensä söpöpelejen musiikit ärsyttävät. Tavallista paremmalta siis tuntuu. Bubba voi käyttää Stixiä useilla eri tavoilla, sekä aseena että työkaluna. Useimmat pelin ongelmista ovatkin ratkaistavissa Stix:illä ja isolla kasalla niitä harmaita aivosoluja.





Pienen pelihetken jälkeen tuli kirjaimellisesti seinä vastaan, ja jämähdin peliin kuin silakka tervaan. Eteenpäin ei päässyt vaikka teki mitä, ja kyse oli siis ensimmäisestä radasta. Epätoivon suomin voimin haparoin kohti ohjekirjaa ja luin sen läpi nälkäisesti. Ei auttanut. Ohjekirjassa jopa annettiin vinkkejä, mutta eivät perhanat auttaneet nekään. Manasin kaikkia tietämiäni epäjumalia avuksi, uhrasin viisi kanaa, ja tanssin ripaskaa, eikä vieläkään onnistunut. Epätoivon vimmalla yritin uudelleen ja uudelleen, kunnes se tapahtui: kolmen tunnin pelaamisen jälkeen, olin päässyt läpi viiden kuvaruudun kokoisen ensimmäisen radan. Peli siis EI ole tavanomainen tasohyppely. Kyseessä on vaikea peli, joka ensiksi turhauttaa, sitten ihastuttaa, sitten turhauttaa, sitten ajaa epätoivoon, sitten taas ihastuttaa.

Bubba´n´Stixistä tulee elävästi mieleen kaikkien aikojen Amiga-tasohyppely: Rick Dangerous. Pelissä on juuri sitä hohtoa mitä pitäisi ollakin kunnon tasohyppelyissä. Ongelmat ovat kinkkisiä, mutta kun ne saa ratkaistua, niin hampaat heiluvat ja tukka tippuu korvista. Erittäin palkitsevaa.

Bubba´n´Stix on todella ovela peli. Toimii kaikissa Amigoissa megan muistilla.

T.Pajari

GRAFIIKKA:	4+
ÄÄNET:	3+
PELATTAVUUS:	5-
KIINNOSTAVUUS:	5-

199,-

Amiga

Body Blows Galactic:

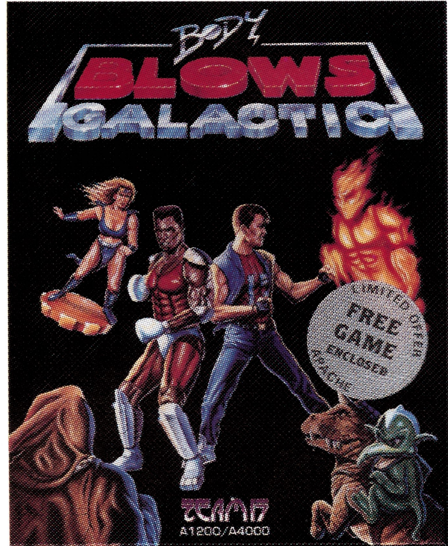
Body Blows Galactic on taas vaihteeksi uusi tappelupeli Amigalle. Team 17 on pukannut tuhat peliä sekunnissa ilmoille, joista suurin osa on ollut ihan hyviä, mutta tässä alkaa puun makua olla jo suussa.

Body Blows Galactic:issa ovat pääosissa ykkösosassa pahan Maxin voittaneet Dan ja Junior. He ovat päättäneet haastaa galaksin kovimmat taistelijat kähinään, jotta heistä tulisi universumin ykköstappelijoita. Juoni on tyypillisen kliseinen ja tylsä, mutta onneksi itse peli ei aivan yhtä huono ole. Body Blows Galactic sisältää kuusi planeettaa, joista jokaiselta osallistuu kaksi taistelijaa mukaan taistoon. Jokaisella planeetalla on erilainen maasto, ja kähinöitsijätkin ovat sen mukaisia. Mukana on kaksi hirmuliskoa, pari energiaolentoa, ja muita ömmönskunkkeja kuten amazooneja ja teknomiehiä.

Pelin ulkoinen toteutus on hyvin suunniteltua. Grafiikka on ihan OK:ta, äänet hieman alle keskitason. Tappelijat on todella hienosti animoitu, ja ilmeet on onnistuttu saamaan esille hyvin.

Peliä on saatavana myös AGA versiona, jossa taustat ovat aika hienoja, ääniefektejä on enemmän, ja musiikkia on parannettu. Muuta eroa tavalliseen versioon ei ole, eli hahmot ovat yhä 16 värisiä ja pienehköjä verrattuna konsoleiden tappelupeleihin (miksi). Pelissä on useita liikkeitä, joista useat ovat aika omaperäisiä varsinkin niillä kahdella energiaolennoilla. Pelattavuus on erinomainen, ja tietokonevastustajat vaikeita jopa helpoimmalla vaikeusasteella, eli haastetta riittää.

Kokonaisuutena BB Galactic on ihan hyvin toteutettu, mutta siitä puuttuu se jokin mikä tekee pelistä himohyvän. Se on yksinkertaisesti liian tavanomainen niinkuin monet tappelupelit yleensäkin. Ja miksihän nämä AGA versiot ovat aina niin mitättömiä? Tietääkseni AGA piirisarjalla pystyisi tekemään aikamoisia spritejä, monivärisiä ja isoja.





T.Pajari

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	4
KIINNOSTAVUUS:	3-

239,-

GAMEBOY

Tiny Toon 2

Montanas Movie Madness

Paikallinen asukas Montana Max on äskeittäin rakentanut erittäin korkeatasoisen elokuvateatterin, jossa on mm. hieno taidevalaistus, erikoisäänentoistolaitteet, äärimmäisen yleelliset istuimet sekä paljon muuta.

Käytännossä teatterista löytyy kaikkea, mitä elokuvissa kävijä voisi ikinä toivoakaan. Mutta omistaja Montana Max onkin päättänyt esittää vain sellaisia elokuvia, jossa hän on tähti ja muut roistoja tai muuten ei -pidettyjä ihmisiä. No sen varmaan arvaatte, mitähän siitä seuraa? Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck, Dizzy Devil sekä muu jengi olivat saaneet vapaaliput uuden elokuvateatterin avajaisiin tietämättään, että lähettäjänä oli itse Montana Max. Pian, kun kaikki olivat paikalla, muutamaa poikkeusta karkkikioskilla lukuun ottamatta, valot sammuivat ja projektori räpsähti päälle, jonka jälkeen yleisölle selvisi hyvin pian mistä oli kysymys. Montana Max oli todellakin tehnyt itsestään sankarin ja Buster Bunnysta pahan kaverin, jota hän ei alkuunkaan ole. Buster Bunny on raivoissaan moisesta kieroilusta. Niinpä sina saat toimia hänen apunaan ja muuttaa filmien loput oikeaan järjestykseen.

Max aikoo näyttää neljä eri filmiä nimiltään: Cowboy Max, Kabuki Max, Cyber Max sekä Franken Max. Jokaisessa filmissä on eri vastustajia kunkin filmityypin mukaan ja loppuvastustajana on tietysti itse Max. Selviytymällä nopeasti aina kunkin filmin loppuosaan ja voittamalla Max sinulla on vielä mahdollisuus pelastaa Buster Bunnyn maine. Voit tuhota vastustajasi joko potkaisemalla, tai hyppäämällä sen päälle. Sen tehtyäsi ilmaan lennähtää porkkana, joka sinun kannattaa kerätä. Pelissä on kaiken kaikkiaan neljä kenttää, eli siis neljä filmiä, joiden välillä on mahdollisuus ansaita tosi hienoja bonuksia, kuten esimerkiksi onnenpyörä, koripallon heittoa yms.

Peli on muutenkin kivan vaihteleva huolimatta siitä, että se on hyppimis-pomppimispeli, jossa kuitenkin koko ajan edetään. Grafiikka on Gameboyn peliksi vallan mainio ja itse pelin idea bonuksineen on hieno.

☺☺☺☺+



Taattua Tiny Toon kamaa!

I.Itämies

GRAFIIKKA:	4+
ÄANET:	3+
PELATTAVUUS:	4
KIINNOSTAVUUS:	4+

269,-

GAMEBOY

Mortal Kombat

Mortal Kombat saavutti suurta suosiota ensin Superilla ja Megadrivella, sekä nyt myös suosio seuraa Gameboyn versiona.

Mortal Kombat on varsin tyypillinen tappelupeli, jossa on mahdollisuus edetä vastustaja kerrallaan ylemmäksi arvoasteikossa. Voit myös seurata kunkin ottelun kulkua yläkulmissa olevista iskumittareista, joka näyttää kumpi kilpailijoista johtaa. Peli sisältää siis kuusi eri hahmoa, joiden nimet ovat seuraavat: Liu Kang, Kano, Sonya Blade, Rayden, Subzero ja Scorpion. Voit siis valita mieleisesi taistelijan näistä henkilöistä ja taistella turnauksen jäljelle jääviä vastaan. Periaatehan on, että paras kolmesta eli kahdella voitolla selviää jatkoon. Mikäli voitat kolme seuraavaa vastustajaasi alkuturnauksessa, niin saat vastaasi nelikätisen ihmishirviön nimeltään Goro. Goro on hallinut suurmestarin titteliä jo viisisataa vuotta ja on itsekin tarinan mukaan yli kaksituhatta vuotta vanha. Mikäli todella kävisi niin hyvä tuuri , että voittaisit Goron, leikki loppuisi, sillä saisit vastaasi demoni Shang Tsungin, joka on hoitanut kaikki aikaisemmat vastustajansa pois päiväjärjestyksestä. Jokatapauksessa voittamalla hänet sinä saat Supreme Mortal Kombat soturin arvonimen.

Mortal Kombat tappelupeli, jossa ollaan aikalailla aidatussa alueessa, eli liikkumavaraa ei juurikaan ole. Kullakin taistelijalla on omat erikoisliikkeensä vielä kaikkien perusliikkeiden lisäksi. Välillä kyllä tuntui voittamisen olevan mahdotonta, sillä kunnon osumaa ei meinannut saada perille millään. Mortal Kombatin ehdottomasti huonoin puoli oli surkea grafiikka, joka oli aina joko liian tumma tai vaalea sekä toimintojen jälkikäynti vähän ihmetytti.





Huono grafiikka pilasi pelin muuten hyvän toteutuksen.

I.Itämies

GRAFIIKKA:	1+
ÄÄNET:	3-
PELATTAVUUS:	3
KIINNOSTAVUUS:	2

299,-

GAMEBOY

The Fidgetts

Fidgetít on seikkailunhaluinen hiiriperhe, jossa on kaksi lasta, Freddie ja Frankie. Pa Fidgeet , eli perheen isä, oli päättänyt pistää perheensä elämään vauhtia ja viedä vaimonsa Ma:n sekä lapsensa pois maalta ja muuttaa Amerikkaan.





Matka sujui mukavasti matkustaen avolavapakettiautolla niin, että aikuiset aikuiset istuivat edessä lapsien köllötellessä takana lavalla. Kaikki oli hyvin kunnes perhe saapui suuren kaupungin esikaupunkialueelle, jossa lava-auto pomppasi ilmaan tiessä olleesta kuopasta, mikä ravisteli ainakin lavalla olleita lapsia laidasta laitaan. Selvittyään äkillisestä lennosta Ma katsoi auton lavalle ja huomasi kauhukseen, että Freddie puuttui lavalta. Pa pysäytti auton välittömmästi ja Ma juoksi auton taakse ja kurkisti lavan reunan ylitse, jolloin hän näki vain Frankien. Äiti oli suunniltaan, mutta Frankie lupasi etsiä pikkuveljensä että he kerkeäisivät ajoissa satamaan.

Sinun tulee siis auttaa heitä selviytymään kaupungin viemäristöstä ajoissa pois laivalle ja perheensä luokse. Pelin alussa voit valita aloituksen joko ensimmäiseltä tasolta tai satunnaisesti valitulta tasolta. Tasojen määrä oli muuten ehkä pelin yksi parhaimmista puolista. Kun olet löytänyt veljesi voit aina valita joko Freddien tai Frankien ratkaisemaan pulmia, joissa harkintaa kannattaa käyttää sen vuoksi, että veljeksillä on eri ominaisuuksia eri tehtäviin. Sinun tulee varoa viemäristöissä ja tunneleissa liikkuvia vesimassoja, lentäviä palloja, maanalaisia junia sekä ruokaa, joka on jo kertaalleen kiertänyt ihmisten suolistoissa.Yak!

Peli on hyppimis-pomppimispeli, jossa grafiikka on lähes surkea, eli näyttö on joko liian tumma, tai niin vaalea, ettei sitä näe. Bonusten ja muiden positiivisten yllätysten määrä on lähes miinuksen puolella. Fidgetts on joko äärettömän vaikea, tai niin surkea ettei oikein tiedä, mitä siinä tulisi tehdä. Lisäksi pelin aikakello tikittää sellaista vauhtia ettei siinä ajassa kerkeä edes tutstumaan koko peliin ennen kuolemaa.

Ohjeetkaan eivät juuri valaise kyseisen pelin pelaamista. Yritä siinä sitten kiikuttaa pojat ajoissa laivaan. Heh heh!

I.Itämies

GRAFIIKKA:	1
ÄÄNET:	2
PELATTAVUUS:	1+
KIINNOSTAVUUS:	1-

289,-

MEGADRIVE

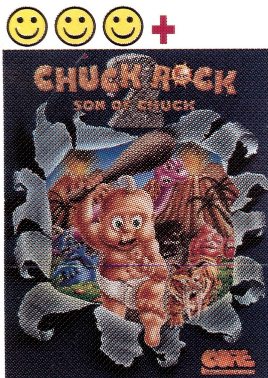
Chuck Rock 2

Son of Chuck

On kulunut jo pienoinen hetki - 18 kk siitä kun Chuck Rock pelasti armaansa ilkeän, pahan Gary Gritterin kynsistä. Lemmen leiskunnan seurauksena haikara on kiikuttanut pariskunnalle pienokaisenkin. Mutta sitten iskee katastrofi, sillä pahis iskee jälleen.

Tällä kertaa joutuu itse Chuck Rock kidnapatuksi - eikä pelastusta näy. Pieni ihme tapahtuu, sillä vasta 1 vuoden ikäinen perheen tenava tarttuu nuijaan ja lähtee tuttipullonsa kera pelastamaan isipappaansa.

☺☺☺+



Chuck Rock - peliä aikaisemmin pelanneille pelin periaate on varmasti tuttu. Kyseessä on siten kivikauteen sijoittuva tasohyppely, jossa pelaaja ohjaa nuija kourassa kulkevaa paaperoa.

Pelin ohjauskontrolli on aika tavanomaisesti toteutettu. Yhdestä napista ipana hyppää, toisesta lyö nuijalla. Kolmatta, eli A - nappia painamalla pystyy mm. kipuamaan kulkuvälineen kyytiin tai nuijan päälle. Kaikeksi onneksi nuijalla voi kuitenkin hutkia vihulaisia samalla kun hyppää ilmaan. Nuijalla voi myös lyödä Chuck Rockista tuttuja kivenlohkareita, jolloin ne siirtyävät hieman eteen päin. Pudottamalla lohkareen piikkimaton päälle, voi pelaaja tämän jälkeen päästä vaurioitta etenemään.

Chuck Rock 2 - Son of Chuck on grafiikkansa osalta ilmetty isänsä, itse asiassa toisinaan tuntuu, että graafisesti peli on muuttunut liiankin vähän.

Luolamiehet ovat luolamiehen näköisiä, mutta kertoisiko joku mitä tekevät pelissä puhelinlangalla istuvat linnut ja roskatynnyrit? Eipä silti, huumorillahan tätä peliä on muutenkin höystetty.

Normaalien tasojen lopussa on aina loppuvastustaja, mikä on yleinen piirre tämän kaltaisissa peleissä. Loppuvastustajien voittamisen tärkein taktiikka on se, että väistelee niiden iskuja ja hakkaa aina sopivassa kohti niitä kupoliin.

Pelaajan jäljellä olevien elämien määrä näkyy ruudun alareunan vasemmalla puolella ja energia tuttipullon kuviona alareunan oikeassa reunassa. Luonnollisestikin energiaa katoaa, mikäli törmäilee vastustajiin tai tieten tahtoen kävelee terävillä piikeillä. Ei tässä nimittäin fakiireja olla.

Bonuksina pelissä kerätään karkkeja, joista saa lisäpisteitä, sekä tietty lisäenergiaa, jota saa kun kerää tuttipullon mukaansa. Erilaisten eläinten selässä voi matkustaa esteiden ohitse.

Valitettavasti kaikki on melko pitkälle tuttua aiemmasta Chuck Rock - pelistä, eikä Chuck 2 tarjoa paljoakaan uutta pelaajalle. Ei silti mikään täysin turha peli.

J. Uhlgren

GRAFIIKKA:	3+
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	3-
KIINNOSTAVUUS:	3+

449,-

Com 2001

MEGADRIVE

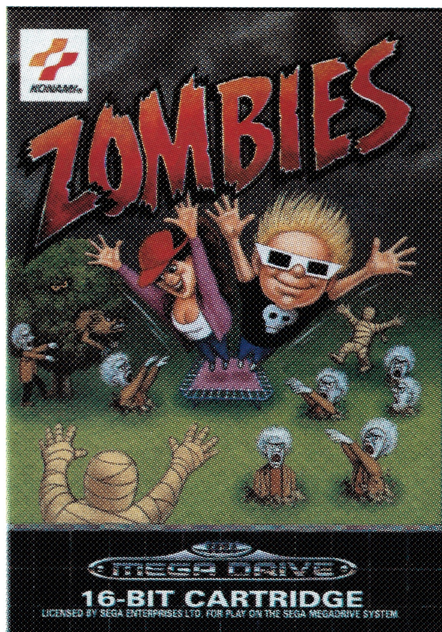
Zombies Ate My Neighbours

Zombies on aiemmin julkaistu Super Nintendolle, jolla se on ollut erittäin suosittu. Kyseessä onkin Lucasartsin ensimmäinen peli Megadrivelle.

Lucas tunnetaan hyvistä peleistään, eikä Zombies ole siinä suhteessa poikkeus. Lucasin pojilla laaduntarkkailu pelaa.

Pelin ideana on pelastaa ihmisiä erilaisten hirviöiden käsistä, jotka ovat tupsahtaneet esille maan kätköistä tai meren uumenista. Hirviöt ovat tyypillisiä 50-luvun B-luokan leffojen klisee-monstereita Bela Lugosi-tyyliin, unohtamatta ufomiehiä. Jokaisessa radassa on kymmenen ihmistä, jotka täytyy pelastaa ennenkuin monsterit lahtaavat heidät. Riittää kuitenkin jos yksikin pelastuu, mutta kaikki hengissä olevat täytyy pelastaa.

Zombies on erittäin nopeatempoinen toimintapeli, joka vaatii nopeaa aivojenkäyttöä ja hieman tuuria. Radoissa pyörii erilaisia aseita jotka kaikki ovat tietyntehoisia, ja aseet vaikuttavat erilaisiin hirviöihin eritavalla. Esimerkiksi joku tietty hirviö saattaa olla kuolematon, mutta kun siihen käyttää jotain tiettyä asetta, lähteekin henki samantien. Lisäksi radoissa on erilaisia bonusesineitä, kuten juomia, jotka muuttavat pelaajan hirviöksi, ja tietenkin lääkelaukkuja. Yleensäkin toimintapelien vakiokalustoa. Zombies on maustettu sopivasti huumorilla, ja jokaisella kentällä on oma nimensä (even more horrible than level 5 - level 6) ja hirviöt ovat hienon yksityiskohtaisia , esimerkiksi intiaanivauva , joka nakkelee sotakirveitä.





Kokonaisuutena Zombies on todella mahtava toimintapeli, vaikeusaste kohoaa miehekkäästi kun pääsee pitemmälle. Pelissä on 55 rataa, ja aina noin kymmenen radan välein tulee loppuvastustaja , jotka ovat tosi makeita.

T.Pajari

GRAFIIKKA:	4+
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	5
KIINNOSTAVUUS:	4+

449,-

Com 2001

MEGADRIVE

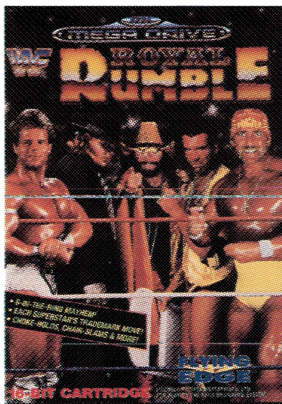
WWF Royal Rumble

Vapaapainijoitten kuninkaallinen jengitappelu

Vapaapainijat ovat päättäneet lyödä päänsä yhteen oikein kunnolla. Lihaa säästämättä ja laadusta tinkimättä, kuten täällä koto-Suomessa sanottaisiin

On mahdollista tavalliseen tapaan painiskella yksittäistä vastustajaa vastaan, tai voi pistää päälle Rumblen, eli niin monta tyyppiä kuin kehään mahtuu. Voittaja on se, joka viimeisenä seisoo pystyssä omilla jaloillaan.





Uutta Pelissä on oikeastaan vain royal rumble-vaihtoehto muiden one-on-one-, tag team-, brawl- ja tournament-moodien lisäksi. One-on-one on tyypillinen kahden painijan kamppailu, jossa vastustaja on saatava matalaksi erotuomarin luvunlaskun ajaksi. Se ei tietenkään ole ihan helppoa, kun painijat ovat aluksi aivan huippukunnossa. Niinpä ensimmäinen tehtävä on saada pudotettua toisen painijan energiatasoa, kunnes se on nollilla. Tämän jälkeen on mahdollista voittaa ottelu, kun saa vastustajan vielä kerran maahan.

Tag teamissa kaksi kahden tai kolmen painijan joukkuetta ottavat mittaa toisistaan. Ringissä olevan painijan voi korvata toisella joukkueessa olevalla painijalla. Kehän ulkopuolella olevat painijat voivat ottaa osaa otteluun, mikäli yltävät tarraamaan tai lyömään kehässä olevia.

Brawlissa voi valita joko one-on-onen tai tag teamin. Erona jo mainittuihin pelimoodeihin on, että tässä vaihtoehdossa ei ole erotuomaria. Kaikki on sallittua ja peli jatkuu kunnes yhden miehen voimat loppuvat.

Tournament-moodissa on valittavissa joko brawl- tai one fall-ottelut, mutta kaikkiaan yksitoista vastustajaa on tiputettava. Tag teamin valittuasi alkaa turnaus viittä kahden hengen joukkuetta vastaan. Joukkueiden ja painijoiden keskinäinen järjestys on kaikinpuolin satunnainen.

Royal rumblessa kehässä on alussa kaksi painijaa, mutta lisää tulee koko ajan säännöllisin väliajoin, kunnes kehässä on kuusi painijaa. Aina kun yksi painija tippuu ulos kuvioista, uusi tyyppi tulee korvaamaan edellisen. Kun kahdestoista painija pääsee kehään jatkuu rumble aina siihen saakka, kunnes pystyssä seisoo vain yksi sankari, joka on näin ollen Royal Rumble-mestari.

Graafisesti pelin ei tarvitse hävetä missään suhteessa. Aivan alussa saadaan näkyviin hienot valokuvamaiset kuvat jokaisesta painijasta. Hahmot ovat isokokoisia ja liikkeet ovat selviä. Ohjattavuus on hyvä varsinkin 6-näppäimisellä ohjaimella.

M.Haarahiltunen

GRAFIIKKA:	4-
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	4-
KIINNOSTAVUUS:	2-

495,-

MEGADRIVE

Virtual Pinball

Electronic Artsin pojat kokeilevat onneaan flipperisimun parissa

Lyhyen ajan sisään Megadrivelle on julkaistu useita flipperipelejä. Pääsääntöisesti Electronic Arts on luonut parhaat Megadriven urheilupeleistä, nyt tämä ohjelmointitalo on kuitenkin laajentanut toimintaansa ja siitä on tuloksena tämäkin flipperisimulaatio.

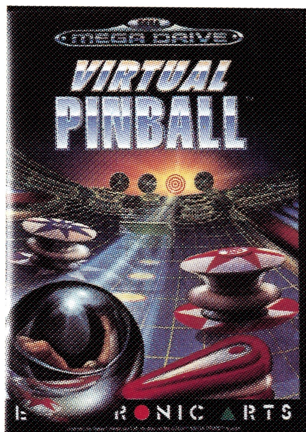
Virtual Pinball on itse asiassa flipperipeli, jossa voi itse luoda oman flipperipelinsä tiettyjen rajojen sisällä. Valmiiksi rakennettuja kenttiä pelissä on kuitenkin runsaasti, kokonaiset 29 kappaletta, niin että alkuun pääsee hyvinkin pelaamalla mitä erilaisempia flipperipelejä. Taustan tai musiikin voi valita mieluisikseen valmiina olevista vaihtoehdoista. Samoin eri flipperin osien ulkonäköön voi vaikuttaa.

Pelin ohjaus tuntuu alussa hieman omituiselta, sillä C - nappia räpyttämällä saadaan oikean puoleisilla mailoilla lyötyä, mutta ohjaamalla joypadilla mihin tahansa suuntaan, saa vasemmalla puolella olevat mailat lyömään palloa. B - näppäin puolestaan toimii siten, että pelaaja tönäisee flipperiä, niin että pallo lähtee tiukassa paikassa oikeaan suuntaan. Pitemmän päälle tämä ohjaus alkaa kuitenkin tuntua loogiselta ja on siten perustellun tuntuinen. Pallon kulku on suhteellisen realistinen.

Omia flipperikenttiä varten on kasetille varattu 10 eri muistipaikkaa. Flipperit koostetaan tietyntyyppisistä osista, joita on yhteensä 38:aa eri sorttia. Erilaisia taustoja on kymmenen ja osat voivat olla kuuden eri grafiikkatyypin mukaisia.

Ideana Virtual Pinball vaikuttaa ihan hyvältä. Pelin pelattavuus on ihan ok, grafiikan taso vaihtelee keskinkertaisesta melko hyvään ja musiikit ovat keskivertoa paremmat. Mutta EA on epäonnistunut aika pahasti siinä mielessä, että kaikki valmiit kentät tuntuvat pitemmän päälle saman oloisilta, itseään toistavilta. Monen pelaajan pelinä VP jaksaa kuitenkin kiinnostaa. Samoin omien kenttien luonti.





Erilaisia Special Bonuksia on liian vähän. Multi-Ball on kiva asia, mutta kun koko flipperin kenttä ei näy kerralla ruudussa, niin kaikki pallot eivät voi millään näkyä samaan aikaan. Itse asiassa pelaaja joutuu keskittymään yhden pallon kontrolloimiseen ja muut pallot sinkoilevat sitten minne sattuu. Positiivista toisaalta on se, että mikäli oma, alunperin ohjattu pallo ajautuu pois kentältä ja muita pallukoita on yhä pelissä, pelaajan peli jatkuu kunnes kaikki pallot ovat poistuneet kentältä.

J. Uhlgren

GRAFIIKKA:	2+
ÄÄNET:	3+
PELATTAVUUS:	3
KIINNOSTAVUUS:	4-

449,-

MEGADRIVE
Winter Olympics

Olympiakisakuume lähestyy. Päivät hupenevat ja Lillehammerin kisoihin on enää lyhyt aika. Eipä siis ihmekään, että pelimarkkinoille ilmaantuu talviurheilupeli poikineen.

Tällä erää keskitymmekin lähinnä MD - version tarkasteluun, minkä on tuonut markkinoille maineikas US Gold.

Pelin takakansi lupaa runsaasti eri lajeja pelissä. Näin onkin, joten talviurheilulajien ystävät viihtynevät pelin parissa pitkäänkin.

Pelissä on muutamia eri pelivaihtoehtoja: Harjoittelu, Mini-Olympialaiset ja Olympialaiset. Niin tahtoessaan, pelaaja voi harjoitella yhtä lajia kerralla niin kauan kunnes on varma siitä, että homma on hanskassa. Harjoitteluun onkin syytä, sillä muussa tapauksessa ohjaussysteemin parissa saa viettää muutaman päivän kiroillen ja möykäten.

Mini-Olympialaisissa on vain tietyt lajit, jotka vedetään läpi, joten se siitä. Miehinen mieshän nimittäin ottaa tietysti heti ensimmäiseksi todellisten Olympialaisten tunnelmaa ja alkaa pelata.

Lajeja on pelissä suhteellisen paljon, joskin on huomioitava, että pelin alppilajit muistuttavat rikollisen paljon toisiaan. Siis kertokaa minulle, mitä järkeä on ympätä peliin neljä (mukamas) eri peliä, joiden ainoa käytännön ero on se, minkä näköisten lippujen välistä pelaajan täytyy seikkailla. Ja kun jokaisessa pujottelukisassa täytyy sekoilla rundi kaksi kertaa läpi.

Samoin on peliin tungettu kaksi kipaletta täsmälleen samanlaisia kelkkailulajeja, toisessa vain on yksi mies kyydissä ja toisessa kaksi. Kyllästyttävää... Pikaluistelukin tuntuu olevan tylsä kuin mikä.

Mutta toisaalta, onpa pelissä näin suomalaisittain sykähdyttävästi mukana myös mäkihyppy. Vaikka Suomen mäkikotkien menestys ei viime aikoina ole ollut ihan parhaasta päästä, laji kiinnostaa edelleenkin kummasti. Toinen mukaansa tempaava laji on ampumahiihto. Lyhyiden hiihto-osuuksien välillä pelaaja pääsee ampumaan kahdesti makuulta ja kahdesti seisaalta. Ampuminen on toteutettu siten, että ruudulla näkyy kiikaritähtäin, joka täytyy saada osoittamaan mustaa täplää, ennen kuin painaa näppäintä laukaistakseen. Ei muuten ole mitenkään helppoa pitää tähtäintä aloillaan. Ohilaukauksista tulee luonnollisestikin sakko-minuutteja. Kumparelasku oli myöskin kiva laji. Vaan kolme hyvää lajia kymmenestä ei riitä kiitettävään arvosanaan.





J. Uhlgren

GRAFIIKKA:	3
ÄÄNET:	2
PELATTAVUUS:	3
KIINNOSTAVUUS:	4-

495,-

MEGA-CD

Stellar Fire

Dynamixin ensimmäinen peli Mega CD:lle

Stellar Fire:n juoni on kuin suoraan Star Trekistä tempaistu. Draxon- niminen rotu on hyökännyt ihmiskuntaa vastaan, aikeinaan alistaa ihmisrotu hallintaansa ja luoda täydellinen maailmankaikkeus. Draxon on jo vallannut tuhansia sivilisaatioita, ja ihmiskunta on vuorossa.

Peli alkaa kun ihmiset ovat hävinneet suuren taistelun, ja pelaaja lähetetään erikoisvalmisteisella aluksella vihulaisten pääplaneetalle tuhoamaan Draxonin hallitsijaa. Pelin alkudemosta selviää kaikenlaista taustajuonesta, ja demo onkin todella hieno. Voi kun olisivat tehneet peliä yhtä kauan kuin alkudemoa! Stellar Fire on nimittäin aikatavalla aneeminen.

Pelin maasto on täysin tasaista ja tylsää, siellä täällä palloilee erilaisia vastustajia, jotka käyvät päälle kuin yleinen syyttäjä. Pelin 3D grafiikka on nopeaa, mutta ei mitenkään monipuolista. Juuri tämä karuus pistää ärsyttämään. Tämäntyyppisiä pelejä oli jo 80-luvulla kun pelattiin C-64:llä ja pojilla, joten hieman ihmetyttää miksi tällaista julkaistaan Mega CD:lle.

Itse pelissä lennellään aluksella jossa on kaksi tykkiä, joista toinen on nopea laser ja toinen hidas mutta tehokas massdriver. Erilaisia vastustajia riittää, ja aina radan lopussa tulee loppuvastustajia, jotka ovat ihan asiallisia. Monstereiden kolmiulotteiset animaatiot on tehty ihan hyvin, mikä hieman pelastaa pelin grafiikan keskinkertaiselle tasolle. Mitään state of the art vector graphics ne eivät kyllä ole, vaikka pelin takakansi niin väittääkin. Aluksen ohjattavuus on omituisen tuntuista, sillä alus kääntyy hieman liian nopeasti, että tarkkaa tähtäystä voisi suorittaa. Muutenkin peli liikkuu liian nopeasti ja siltikin pelattavuus on onnistuttu saamaan kankeaksi.

Kokonaisuutena Stellar Fire on keskinkertainen räiskintäpeli, Dynamixin moraali ihmetyttää, kun tämän tekivät Mega CD:lle, koska kuitenkin kapasiteettiä parempaankin olisi. Harmi. USA versio.



T.Pajari

GRAFIIKKA:	3-
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	2+
MIELENKIINTO:	2

449,-

MEGADRIVE

Robocop Versus The Terminator

Sankari ja antisankari tappelee, kumpi voittaa?

Miten tehdään myyvä peli? Otetaan elokuvapuolelta sopiva sankari, ja pistetään peliin mukaan. Miten kaksinkertaistetaan pelin menekki? No, tietenkin pistämällä kaksi elokuvasankaria yhteen ja samaan peliin.



Näin on nyt tapahtunut, vaikka menekin kaksinkertaistumisesta en ole kyllä varma.

Tällä välin syvennymme kuitenkin Robo-kytän ja Terminaattorin kaksinkamppailuun. Pelaaja saa itse olla kyttänä ihmiskunnan puolella. Tapahtumaketju, joka on johtanut nykyiseen tilanteeseen, on suhteellisen monimutkainen. Robocopin päävihollinen on Skynet-supertietokone, joka pystyy ajattelemaan ja toimimaan itsenäisesti. Alunperin ihmisen luomus on siis hylännyt luojansa ja mikä pahempaa, ottanut heidät tähtäimeensä. Skynetin luomisessa käytettiin apuna Robocopin edistyksellisyyttä tietokoneen ja ihmisaivojen yhdistelmänä.

Niinpä Robocop itse asiassa oli välikappale ihmiskunnan joukkomurhaan. Aikojen vaihtelut mutkistavat todellakin tapahtumien ymmärtämistä. Lähtekäämme liikkeelle tulevaisuudesta. Skynet on päättänyt tuhota ihmiskunnan ja lähettää robottiarmeijoita Maahan. Viimeiset ihmiskapinalliset kehittävät Flon, ja lähettävät sen tulevaisuudesta menneisyyteen (eli nykyhetkeen) tuhoamaan Robocopin.

Skynet tajuaa tämän, ja toimii lähettämällä terminaattoreita Flota vastaan, Robocopia suojelemaan. Itse Robocopilla on aivan omat suunnitelmansa. Se on ymmärtänyt Skynetin suunnitelman (nykyhetkessä), ja päättää lähteä tulevaisuuteen tekemään lopun supertietokoneen suunnitelmista. Jotta kaikki olisi vielä mutkikkaampaa, Skynet puolestaan huomaa Robocopin lähteneen hyökkäykseen (kylläkin vasta tulevaisuudessa), ja rupeaa vastatoimenpiteisiin.

Koossa alkaa olla varsin moniulotteinen juoni, joka tuo mukanaan lisääntyvän mielenkiinnon. Päähenkilömme on iso ja yksityiskohtainen. Liikkeet ovat sujuvat. Vastustajat ovat myös hienoja, vaikka ne ovat pidemmän päälle samanlaisia. Äänistä löytyy sekä plus. että miinuspuolia. Efektit täydentävät peliä, mutta musiikki on häiritsevää. Kummallisia virhesointuja siellä täällä. Peliä pelaa, pelaa ja pelaa... kunnes sen pelaa läpi tai siihen kyllästyy.

Peli ei tuo mitään uutta markkinoille, mutta roboterminatorcop-henkisille se on oiva lisä räiskintäpelikokoelmiin.



M.Haarahiltunen

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	2+
PELATTAVUUS:	3+
KIINNOSTAVUUS:	3+

495,-

T.Pajari

MEGA-CD
Lunar, the Silver Star

Lunar on Amerikkalaisen Working Design:sin käännös japanilaisen Gameartsin roolipelistä. Peli sijoittuu Lunarin maailmaan, joka on kuin suoraan jostain sadusta.

Pelin päähenkilö on nimeltään Alex, 15 vuotias nuori mies, joka unelmoi seikkailuista ja mahtavista taisteluista. Pelin juoni on sinänsä erikoinen, että siinä ei aluksi ole mitään ennaltamäärättyä tehtävää, vaan pelaaja seikkailee kavereineen kotisaarellaan toivoen löytävänsä jotain tekemistä ja mahdollisesti paljon aarteita. Kuitenkin taustalla lurkkii mysteerejä, jotka liittyvät myöhemmin esille tulevaan juoneen.

Peli alkaa Burgin kylässä, ja siitä tarina etenee nopeasti. Pelin ensimmäinen osa on lähinnä harjoittelua, sillä porukan mukana on Luna, orpotyttö joka osaa laulaa taikoja, ja hänen avullaan taistelut ovat helpohkoja. Kun joukko sitten vaihtaa saarelta päämantereelle, alkaa pelin juoni edetä, ja tappelut ovat paljon vaikeampia.

Pelin grafiikka on tyypillistä japanilaista Mangaa, ja aika hyvin tehtyä sinänsä. Käyttöliittymä on yksinkertainen ja hekppokäyttöinen, ja välillä ehkä liiankin yksinkertainen. Taistelussa on aika vähän toimintoja, ja pelissä on paljon vähemmän strategista taistelua kuin yleensä ryhmä & vuoropohjaisissa roolipeleissä. Peli keskittyykin lähinnä tutkimiseen ja seikkailemiseen. Pelin seikkailumeininkiä siivittää erinomaisesti todella mahtava musiikki, jonka takia mielenkiintokäyrä kohoaa huimasti. Musiikki luo todella erinomaisen tunnelman pelille, ja CD:lle talletetut piirretyt pätkät, jotka siivittävät juonta ovat todella hienoja.

Lunar, the Silver Star, on erittäin hyvin tehty seikkailu/roolipeli, joka yksinkertaisuudestaan huolimatta jaksaa viehättää. Huom! USA versio, vaatii CDX adapterin toimiakseen eurooppalaisessa Mega CD:ssä.



T.Pajari

GRAFIIKKA:	3+
ÄÄNET:	5
PELATTAVUUS:	4+
MIELENKIINTO:	4+

449,-

Com 2001

MEGA-CD
Lethal Enforcers

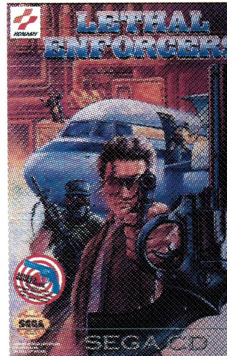
Lethal Enforcers on käännös CD-kolikkoautomaatista, jossa ammuskellaan infrapunapyssyllä rosvoilta henki pois.

Myös Sega version mukana toimitetaan Justifier-niminen pyssy. Omituista kyllä, USA versio tästä pelistä on CD peli, mutta Euroopassa menivät julkaisemaan mokoman kasetilla! Eurooppalainen versio ei sisällä digitoitua videota, kuolinanimaatioita, ja muuta sälää, mutta toisaalta se ei tarvitse Mega CD:tä toimiakseen, mikä on iso bonus.

Itse pelin ideana on puhdistaa kaupunki rikollisista. Pelaaja on poliisi, ja rosvoja tuntuu riittävän. Sen enempää juonta ei ole eikä tarvitse, kyse on lahtaamisesta. Aluksi kalibroidaan pyssy ruudulle: tämä onnistuu aika hyvin ja vain harvoin tulee ongelmia. Sitten voikin alkaa pelata.

Justifier on muovinen pyssy ja ehkä hieman liian kevyt kunnon tähtäykseen. Pyssyn kahva on isokokoinen ja siten vaikeakäyttöinen nuoremmalle väelle - toisaalta peli on kyllä aika vaikeakin, joten sillä ei niin hirveästi ole väliä. Itse peli on tyypillinen laserräiskintäpeli: suoraviivainen ja etukäteen määrätty, mutta siltikin sikamaisen hauska juuri pyssyn ansiosta. Jos joku on joskus pelannut Maddog McCree:tä tai muita vastaavia, niin ymmärtää, sillä tässä on jotain lähes vastaavaa. Vaikeutta on siinä määrin että peliä ei ihan heti pelata läpi, ja pelissä on paljon hyviä ideoita. Pelissä on paljon muutakin ammuttavaa kuin nurkan takaa ryntääviä ninjoja. Loppuvastustajat pelissä ovat todella hienoja ja haastavia, krediitit tahtovat loppua ikävästi kun niihin tappeluihin joutuu tai pääsee.

Loppujen lopuksi Lethal Enforcers on varsin tyydyttävä kokemus: Justifier toimii hyvin alkutotuttelun jälkeen, ja omituinen



kasettina julkaisu tuntuu loppujen lopuksi hyvältä jutulta, koska muutkin kuin Mega CD:n omistajat pääsevät ammuskelemaan, ja ne joilla on Mega CD saavat paljon hienoa grafiikkaa kaupan päälle halvemmalla.

Kasetti:



GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	3+
PELATTAVUUS:	5-
KIINNOSTAVUUS:	5-

695,-

CD (USA versio, vaatii CDX adapterin):



T.Pajari

GRAFIIKKA:	5-
ÄÄNET:	4+
PELATTAVUUS:	5-
KIINNOSTAVUUS:	5-

545,-

PC

Alone in the Dark 2

Tai: miksi Tommi-sedältä lähti henki n:en kerran?

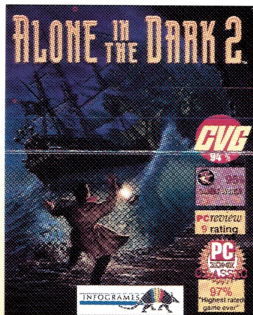
Alone in the Dark 2 lähtee liikkeelle hieman erilaisella vaihteella kuin ykkönen.Enää ei puhuta Cthulhusta eikä Yog-Sothothista, vaan merirosvoista ja Voodoosta. Eetu Carnby on kuvioissa, ja tehtävänä pelissä on pelastaa kuuluisan elokuvaohjaajan nuori tytär pahan pauloista.Pahaa edustaa One-eyed Jack, merirosvo joka on solminut sopimuksen pahojen jumalien kanssa, ja saanut itselleen kuolemattomuuden.

Peli on graafisesti yhtä nerokas kuin ykkönenkin. Kuvakulmat ovat huonompia kuin edellisessä osassa. Peliin ei ole saatu mukaan aivan sitä samaa toiselta puolelta virtaavan kauhun tunnelmaa kuin ykkösessä, mikä johtuu kolmesta asiasta: kuvakulmat, musiikki, ja pelin alkuosuus. Alone in the Dark 2 alkaa hirveällä kähinällä kartanon pihalla ja sitä ympäröivässä pensasaitasokkelossa, jossa thompsoneita kanniskelevat Zombiet lahtaavat Carnby:n puolen minuutin välein, osuen aina lähes automaattisesti ,kun taas Carnby on omituisessa kuvakulmassa, josta ei oikein näe tähdätä pyssyä. Pelin tunnelma lassahtaa aika ikävästi, ja kun taustalla soivat musiikit ovat tekopirteää pimputusta, niin hihat palavat vähemmästäkin. Vain vaivoin jaksoin pelata alun ohitse, sitten meno onneksi paranee hieman, tosin myöhemmin kartanossa tulee välillä isoja kähinöitä.

Alone in the Dark 2 on paljon isompi kuin ensimmäinen peli. Paikkoja on varmaan neljä kertaa enemmän kuin ykkösessä, vaikkakin monet niistä ovat aika tyhjiä ja karuja. Pelaamista on siltikin paljon enemmän, ja luonnollisesti kovalevy-san saa tuta sen nahoissaan. Peli imaisee noin 14 MB tilaa verrattuna ykkösen viiteen megaan. Pelin ohjaussysteemi on samanlainen kuin ykkösessäkin, eli ohjaus tapahtuu näppikseltä ja hiirimaanikot joutuvat kärsimään. Pari toimintoa on poistettu, eli open ja search komennot ovat kadonneet, mikä vähän harmittaa. Pelin luonne on muutenkin paljon toimintapainotteisempi, tosin ongelmiakin riittää.

Alone in the Dark 2 on kokonaisuutena hyvä peli, mutta ei yllä ykkösen tasolle. Siihen ei tule läheskään samanlaista hinkua ja pakkomiellettä, vaan pelaaminen tuntuu pakkopuurtamiselta. Varsinkin tuhannet kuolemat inhottavien kuvakulmien takia kismittävät perhanasti. Ykkösosassa sydän pomppasi kurkkuun , kun nurkan takaa kirmasi inha monsteri ja psykoottiset musiikit paukkuivat. Kakkosessa Carnbyn kuollessa tulee mieleen lähinnä ÷ja taas ladattiin savetus√. Vaikeuden luominen turhauttavilla vastustajilla on aina ollut pelintekijöiden pahimpia mokia, ihmetyttää vain kun ykkösosassa ei niitä ollut. Peli vaatii kaksi MB muistia, 386:sen (25 Mhz), ja tietysti VGA näytön. Sitä voi myös pelata Windowsin alta!!

T.Pajari





GRAFIIKKA:	5
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	3
KIINNOSTAVUUS:	4-

369,-

PC

Microsoft Flight Simulator: New York Scenery Disk

Eli miltä vapaudenpatsas näyttää ylhäältäpäin?

Com Club -lehden numerossa 12/93 oli arvostelu FS5:n jo aikaisemmin ilmestyneestä Paris Scenery diskistä. Nyt taas ollaan suuren rapakon toisella puolella, tarkemmin sanottuna New Yorkissa.

Microsoft toi nimittäin markkinoille odotetun New York Scenery Diskinsä, joka mahdollistaa häkellyttävän lentokokemuksen suuren omenan yllä. Näet vihdoin miltä The Statue of Liberty näyttää yläilmoista käsin katsottuna. Koet, miltä tuntuu lentää Uuden Yorkin valtaisien kauppakatujen ylitse huimaavan korkeiden pilvenpiirtäjien välistä. Voit pujahtaa World Trade Centerin massiivisten tornien lomitse ja laskeutua vaikkapa John F. Kennedyn kansainväliselle lentokentälle, tai käy testaamassa La Guardian kestopäällysteen kestävyys!!!

Yölennon pelissä ovat jälleen kerran saavuttaneet henkilökohtaisen suosioni. Alla tuhansittain kaupungin valoja ja yllä pilviharsojen läpi loistavia tähtiä sekä komeasti mollottava kuu. Melkein täydellistä!

Microsoftin Flight Simulator 5.0 on kokenut valtaisia muutoksia edeltäjästään ja kun sen vielä terästää New York Scenery diskillä, niin maisemat ovat huimaavan näköisiä. Puolikymmentä vuotta sitten kukaan ei olisi uskonut, että sellaisia pystyttäisiin edes kotimikrossa pyörittämään. Jos kehitys tätä vauhtia jatkuu, niin saapa vain nähdä millaisissa simulaattoreissa sitä kymmenen vuoden kuluttua istutaan. Liekö silloin ovat jo todellisiakin lentotilanteita realistisempia?

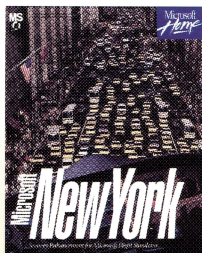
New York Scenery Diskin kaupunkimaisemat sisältävät varsin huomattavan määrän suuria rakennuksia muiden yksityiskohtien ohella. Tämän vuoksi lennettäessä aivan kaupungin sydämessä, pilotti saattaa kokea melkoisen järisyttäviä tahmauksia. Edes nopeimpien 486-koneiden suorittimet kun eivät tahdo millään jaksaa vatkata vektorisoppaa toivottavalla nopeudella. Jos malttaa unohtaa SuperVGA:n tuomat hienoudet ja tyytyy tavalliseen VGA-tilaan, grafiikka alkaa juosta jo aika kivasti. Itseasiassa SVGA-tilakin toimii aika verkkaasti kunhan sitä ei yritä pyörittää ÷dence√ tai ÷very dence√ -tilassa. Vilpittömällä mielenkiinnolla haluaisin kyllä seurata tämän pelin pelaamista kunnon näytöllä ja ohjaimella varustetussa Pentium-koneessa. Sulavat liikkeet ja nopeus olisivat valttia tarkimmalla näyttötilalla.

Varsinaisesti itse simulaattorinhan rakenne säilyy muuttumattomana maisemalevyjen asennuksenkin jälkeen. Näin ollen lisälevyn kanssa ei piristäviä uutuuksia saada esim. äänipuolen osalta lainkaan. Toisaalta lentokoneen sisäiset äänet eivät juurikaan muutu, lennettiinpä sitten missäpäin maailmaa tahansa.

Kyllä Flight Simulator 5.0 on simulaattoreiden simulaattori vasta kun siihen on asentanut joko New York tai Paris Scenery laajennuksen!



H.Mikkola



Testattu: 486DX2-66, SoundBlaster 16

GRAFIIKKA:	5-
ÄÄNET:	kuten FS5:ssä
PELATTAVUUS:	realistinen
MIELENKIINTO:	4-

299,-

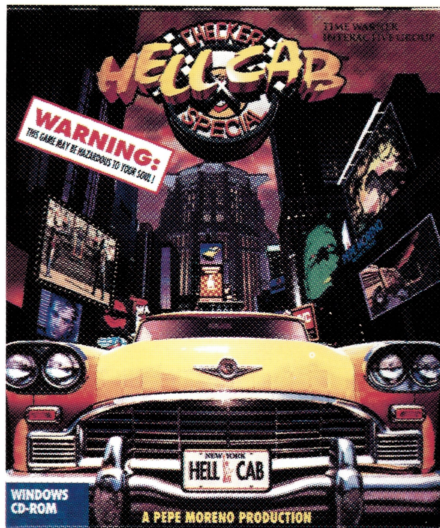
PC CD-ROM

Hell Cab

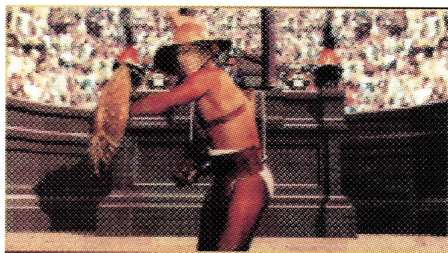
eli helskatin taksikuskit aiheuttavat jo pahennusta CD-ROM:illakin

Näyttää siltä, että PC:n ns. megapelien saralla on interaktiivisista elokuvista tullut jonkinlainen pakkomielle tai muoti-ilmiö.

Näiden pelien keskeisimmät tunnuspiirteet ovat Windows-pohjainen käyttöliittymä, hirvittävä määrä digitoitua kuva- ja äänimateriaalia sekä vaatimuksena tuplanopeuksinen CD-ROM-asema ja suorituskykyinen prosessori. CD-ROM:in suurella tallennuskapasiteetillä mässäillään hiukan liikaa, joka usein johtaa siihen, että oleellinen sisältö pelistä jää toissijaiseksi. On siis paljon kaunista kuvaa ja ääntä, mutta juonellista pohjaa ei pelistä tunnu löytyvän sitten niin millään. On se niin sääli.







Hell Cabissä täyttyvät edellä mainitut piirteet melko loistokkaasti. Peli on täynnä taidolla piirrettyä grafiikkaa, vieläpä paljon tunnustusta saaneen sarjakuvapiirtäjän, Pepe Morenon tussaamana. ÷Peli√ on digitoitua puhetta ja ääniä täynnä eíkä niiden laadussa ole kovin pihtailtu, vaan CD:n kapasiteetti on käytetty tehokkaasti hyväkseen. Juonestakin on koitettu kehittää omalaatuinen ja mielenkiintoinen. Omalaatuinen siitä kyllä on tullut, mutta mielenkiintoisuudellaan se ei oikein hohda. Tarina muodostuu nimittäin helvetistä tulleen taksikuskin ja tämän asiakkaan - eli pelaajan - seikkailujen ympärille. Pelin alussa pelaaja saapuu New Yorkiin lentokentälle, josta hän ottaa taksin kaupunkiin. Tämä taksi (numero 666) sattuu olemaan samalla myös aikakone, jota ohjaa joku pikkupiru helvetistä. Tuo punasilmäinen ärsyttävän näköinen kaveri, jonka kyyditettävänä olet, on nimeltään Raul ja hänen ainoa intohimonsa on kiikuttaa pelaaja erilaisten historiallisten hirvitysten lävitse ja saada tämä myymään sielunsa paholaiselle.



Peli alkaa niin, että pelaajalla on tietty määrä "sielunvoimaa". Kuinka paljon sitä sitten on, määräytyy sen mukaan miten pelaaja vastaa Raulin antamalla kysymyskaavakkeella oleviin kysymyksiin. Kun tämä voima sitten lopulta ehtyy, loppuu myös pelaajan seikkailu samaan paikkaan. Hän on menettänyt sielunsa paholaiselle. Hankaloittavana tekijänä joskus myös ns. "huonot" valinnat ovat ainoita, jotka pitävät pelaajan hengissä. Raulin vietyä pelaaja ajassa taaksepäin on tämän löydettävä jokaisesta ajanjaksosta "oviaukko" takaisin nykyaikaan. Tällöin hän saapuu aina Empire State buildingin luo takaisin taksiin, joka on eräänlainen "kiintopiste" ennen siirtymistä ajasta toiseen.



Hell Cab mainostaa itseään: "Hell Cab is more than a game!", mutta oma käsitykseni asiasta on enemmänkin: "Hell Cab is everything else but a game!". Itseasiassa se on jälleen kerran vain "elokuva", jossa pelaaja luulee vaikuttavansa juonen kulkuun. Todellisuudessa juoni etenee aika tavalla muuttumattona kerrasta toiseen. Pelaajan tulee ainoastaan yrittää selvitä pelistä ilman, että hänen "sielunvoimamittarinsa" laskee nollille. Tämä mittari on sijoitettu ainutlaatuista oivallusta käyttäen taksimittariin.



Matkatessa taksilla aikojen halki pelaaja pääsee kävelemään dinosaurusten kanssa, taistelemaan hengestään muinaisen Rooman gladiaattoreiden kanssa ja jopa todistamaan sitä historiallista hetkeä, kun jalkaväki hyökkäsi ensimmäisen maailmansodan juoksuhaudoissa vihollisen kimppuun. Kaiken tämän ja paljon muuta näet upeasti kuvitettuna grafiikkana. Ikävää vain, että kuvien ollessa näinkin miellyttäviä ei tekijöiden potentiaali ja hermot ole riittäneet juuri minkäänlaiseen animaatioon. Kaikki kuvat on tehty "slideshow"-periaatteella, mutta silti peli tahmailee hirvittävästi nopeallakin laitteistolla. Mukava puoli pelin maisemissa on se, että ne ovat aika pitkälle identtiset oikeiden vastaavien paikkojen kanssa. Esimerkiksi pelin Empire State building näköalatasanteineen muistuttaa huimasti alkuperäistä esikuvaansa.

H. Mikkola



Lyhyesti sanoen: siistiä, mutta ontuvaa!

Testattu: 486DX2-66,

SoundBlaster 16, CD-ROM (DS)

GRAFIIKKA:	5+
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	2
KIINNOSTAVUUS:	3-

645,-

Com 2001

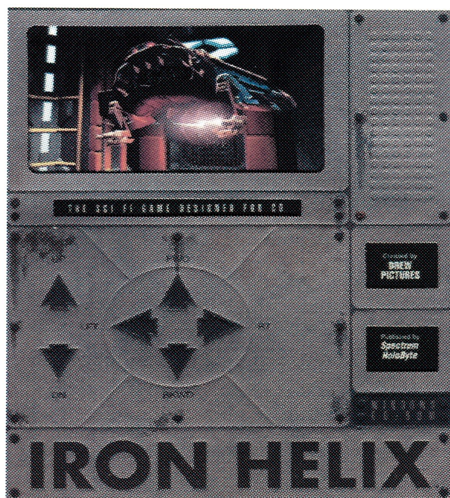
PC CD-ROM

Iron Helix

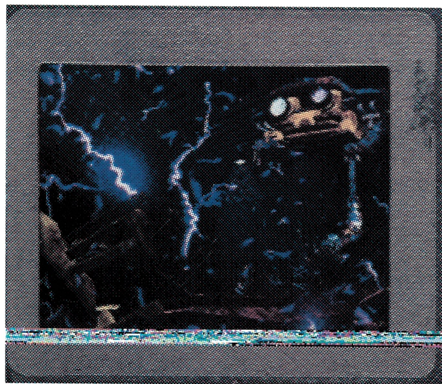
Sci-Fi -jännitystä suoraan CD-ROM:lta

On vuosi 2378. Maan asukkaat ovat suurimmaksi osaksi onnistuneet pääsemään eroon planeettansa sisäisistä ongelmista, mutta käyvät kuitenkin kylmää sotaa vieraan muukalaisrodun, Thanatosianeiden kanssa.





Ihmiskunta on kehittänyt tätä sodankäyntiä varten vaarallisen tehokkaan aseen. Tämä tuomiopäivän ase on kuljetettavana Cerberusluokan hävittäjällä, nimeltään SS Jeremiah Obrian, jonka valtava massa liikkuu jossakin salaisilla avaruuden sektoreilla. Sen ruuman sisältö on niin salainen, ettei edes aluksen miehistö tiedä sen tarkkaa luonnetta. Yhtäkkiä aluksen tietokone päättää ottaa ohjakset käsiinsä ja aloittaa hyökkäyksen kohti Calliopé -nimistä planeettaa. Calliopé on pieni ja rauhaisa Thanatosialainen planeetta, jolle hyökkääminen merkitsisi koko universumin kattavan sodan julistamista - sodan, joka tuhoaisi kaiken.



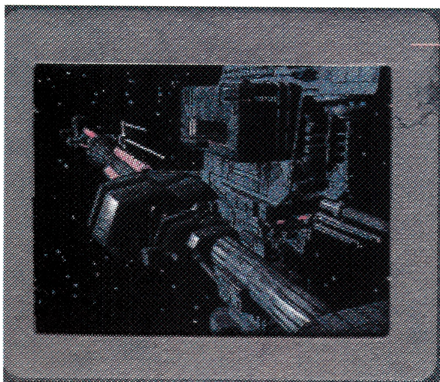
Yllättäen aluksen salaisesta lastista leviää tappava virus, joka saastuttaa koko miehistön. Tämä virus tunkeutuu ihmisen soluihin ja muuttaa niiden DNA-rakennetta siten, että solujen aineenvaihdunta häiriintyy ja lopuksi ihminen kuolee. Kaikki SS Jeremiah Obrianin tietokoneen ohjaamat toiminnot vaativat DNA-tunnisteen käyttäjältä, mutta DNA-rakenteen muututtua ei miehistöllä ole enää pääsyä aluksen tietokoneisiin. Näin ollen he eivät voi enää keskeyttää tietokoneen aloittamaa tuhoisaa hyökkäystä ennen väistämätöntä kuolemaansa. On aika lähettää hätäsanoma ja toivoa, että jokin galaksin radiomajakoista saisi välitettyä sen toiselle alukselle. Näin käykin - nimittäin kaukainen pieni tutkimusalus Indiana saa vastaanotettua SS Jeremiah Obrianin hätäsanoman. Tutkimusalus Indianalla ei ole suurta miehistöä eikä lainkaan aseistusta, mutta se on varustettu kolmella kauko-ohjattavalla tutkimusrobotilla. Nämä robotit ovatkin ainoa mahdollisuus päästä alukselle saamatta itse tuhoisaa virustartuntaa.

SS Jeremiah Obrianilla on kuitenkin tehokas keino suojautua kutsumattomia vierailijoita vastaan. Aluksen turvallisuudesta vastaa nimittäin ÷puolustaja√robotti, joka on ohjelmoitu tuhoamaan aseillaan kaikki tunkeilijat aluksessa. Pelaajan ohjaamassa Darwin 5 tutkimusrobotissa ei ole minkäänlaista aseistusta, eikä se kykene puolustamaan itseään. Näin ollen ainoaksi mahdollisuudeksi jääkin pakoilla aluksen turvallisuusrobottia, joka yrittää tuhota Darwin 5:n tunkeilijana. Tutkimusrobotti Darwin 5 pystyy etsimään alukselta erilaisia DNA-näytteitä ja keräämään niitä muistiinsa. Näillä näytteillä se voi hämätä Obrianin tietokoneita luulemaan tätä joksikin miehistön jäseneksi. Löytämällä aluksesta korkeampiarvoisten miehistön jäsenten DNA-näytteitä, voidaan useimmat ovet aluksessa avata ja pääsy tietokonejärjestelmään saada aikaan. Joihinkin aluksen kymmenistä datapäätteistä on kätketty myös tiedot aluksen turvallisuusrobotin eliminoimisesta sekä itse aluksen pysäyttämisestä. Nämä videoviestit on pelaajan onnistuttava löytämään Darwin 5:llään.



Kun pelaaja on aluksi saanut aluksen korkeimpien miehistönjäsenien DNA-näytteet ja löytänyt dataportteihin jätetyt sanomat, tulee hänen hankkiutua eroon aluksen turvallisuusrobotista videoviestistä saamiensa ohjeiden mukaisesti. Tämän jälkeen pelaajalla on viisi minuuttia aikaa löytää pääte, jolta pysäyttää alus ennen kuin uusi turvallisuusrobotti laukaistaan etsimään kutsumatonta vierasta - sinua.

Yksi Iron Helixin tekijöiden tavoite on ollut tehdä pelistään tahmailematon, täysverinen CD-ROM -tuote, joka loistaa olemattomilla latausajoillaan ja antaa pelaajalle mahdollisuuden nauttia pelaamisesta ikään kuin katsellen interaktiivista Sci Fi -elokuvaa. Näissä tavoitteissa on onnistuttu erinomaisesti. Peli todellakin pyörii ÷tahmailematta√ ainakin nopeammissa koneissa ja tuo elokuvamainen vaikutelma saa ihon kananlihalle. Soundblaster-yhteensopivan äänikortin kautta toistuvat musiikit ja efektit ovat vaikuttavia, grafiikka ensiluokkaista ja animaatio huolella viimeisteltyä.



Huomioitavaa on, että Iron Helix toimii vain Windowsin alaisuudessa ja laitteistovaatimukset ovat sen mukaiset. Muistia tarvitaan neljä megatavua, prosessorin tulee olla vähintään 16 MHz:n 386:nen, äänikortti on välttämätön, näytön tulee tukea Super-VGA:ta ja CD-ROM -aseman olisi suotavaa olla tuplanopeuksinen. Edellä mainitun laitteiston omistavalle Sci Fi -hullulle voin Iron Helixiä suositella erittäin lämpimästi.

H. Mikkola

GRAFIIKKA:	5+
ÄÄNET:	4+
PELATTAVUUS:	4+
KIINNOSTAVUUS:	5

299,- (Euro)
595,- (USA)

PC CD-ROM

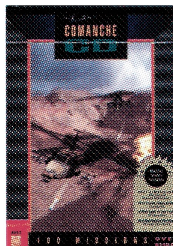
Comanche

Over the Edge & Comanche CD

Comanche: Maximum Overkill, on käsittämättömällä grafiikalla varustettu simulaattorimainen räiskintäpeli, jossa lennetään RAH-66 Comanche nimisellä huipputeknologialla varustetulla taisteluhelikopterilla.

Käytännössä tämä tarkoittaa, että peliä on helppo pelata, kun ei tarvitse muuta kuin painaa nappia, niin ruumiita tulee. Lentäminen on helppoa, sillä hekon tietokoneet huolehtivat lentokorkeudesta ja muista systeemeistä. Peliin on tullut datadisketti, ja nyt julkaistu Over the Edge on toinen sellainen. Over the Edge on parempi lisäys kuin edellinen, sillä siinä on neljäkymmentä uutta tehtävää, kaksi uutta vihollista, ja uudistuksia pelin grafiikkaan ja tekoälyyn. Tekoälyn paranemisen huomaa viholliskoptereiden toiminnassa, sillä niitä on vaikea karistaa perästä maaston avulla ja ne lurkkaavat aina kukkuloiden takaa. Vihollisten tarkkuus on yhä niin ja näin, mutta tämä nyt menee loogisesti automaattisen chaffin ja flaren käytön piikkiin, eikä manuaalin mukaan Comanchessa ole myöskään mitkään wimpyt ECM järjestelmätkään. Grafiikka on hienontunut kahdella tavalla: vesi heijastaa maastonpiirteet ja taivaan tyynellä ilmalla, ja toinen graafinen efekti on lumi-, ja vesisade. Sade on aika aneemisen näköistä (pikselit tippuvat ylhäältä alas), mutta vedestä heijastuvat peilikuvat ovat todella hienoja.

Tästä graafisesta mässäilystä saakin sitten pulittaa prosessoritehossa, eli allekirjoittaneen 486/33 koneessa peli hidastuu näkyvästi, kuitenkin niin että se ei nyi vaan liikkuu hitaampaa, eikä pahemmin haittaa pelattavuutta. Tehtävät Over the Edgessä ovat suurimmalta osalta hyviä, ja loppupäässä äärimmäisen vaikeita, sillä aseet ovat vähissä ja vihollisia on paljon. Eli pelaamista riittää.



CD versio Comanchesta sisältää itse pelin, molemmat datadisketit, sekä 10 ylimääräistä tehtävää. CD versio on siis paisunut alkuperäisen pelin 20 tehtävästä miehekkääseen sataan, missä onkin pelaamista viikoksi jos toiseksekin. Comanche on juuri niitä pelejä, joita on mukava pelata silloin tällöin, mutta niitä ei jaksa pitää kovalevyllä lurkkaamassa ja viemässä tilaa.

CD versio on oiva pakkaus: todella laaja ja hieno räiskintäpeli, joka vie alle 1 MB:n kovalevytilaa.

Comanche CD:



GRAFIIKKA:	5
ÄÄNET:	4-
PELATTAVUUS:	4
MIELENKIINTO:	4

395,-

Com 2001

Over the Edge:



T. Pajari

GRAFIIKKA:	5
ÄÄNET:	4-
PELATTAVUUS:	4
KIINNOSTAVUUS:	4

199,-

Com 2001



SUPER NINTENDO

Super Bomberman

4 pelaajan pelit tulevat kovalla vauhdilla

Olipa kerran, jonkin aikaa sitten Amigalla ja PC:llä peli nimeltä Dynablaster. Se oli suunniteltu pelattavaksi jopa neljällä pelaajalla. Pelin juoni oli aika yksinkertainen, grafiikka tavanomainen, mutta pelattavuus niin hyvä, että pelaajat istuivat samassa huoneessa tuntikausia koneen ääressä. Nyt tämä peli on kääntynyt sitten Super Nintendollekin, joskin nimi on muuttunut. Perusperiaate on kuitenkin sama.

Juonesta sen kummemmin välittämättä pelaaja voi siirtyä heti aluksi pelin pariin. Valittavana on kaksi eri pelivaihtoehtoa, tavallinen peli, tai taistelupeli. Normaalisti peliä pelaa 1-2 pelaajaa ja tavoitteena on eliminoida ruudun kokoisessa kentässä vipeltävät vihamieliset otukset. Kukin pelaaja kykenee jättämään pommeja, jotka räjähtävät tietyn ajan kuluttua.

Pelin haaste ja mielenkiinto tuleekin juuri tästä, sillä vaikka pelaaja jättää pommin jonkin hirviön viereen, saattaa otus liikkua täysin toiseen paikkaan ennen kuin räjähtää. Luonnollisestikin pelaajan hahmo kuolee mikäli törmäilee sokkeloissa pyöriviin olentoihin ja/tai onnistuu räjäyttämään itsensä taivaan tuuliin. Labyrintissä on myös runsaasti sellaisia seiniä, jotka tulee räjäyttää olemettomiin, sillä kentästä pääsee eteen päin vasta kun on tuhonnut kaikki vastustajat ja löytänyt sinisenä hehkuvan ulospääsyreitin.

Pelaajien räjäytellessä hirviöitä, ruudulle ilmestyy erilaisia bonuksia, joiden keräämisestä käydään innokasta juoksukilpailua. Nämä bonukset saattavat vaikuttaa esimerkiksi siten, että pelaaja voi jättää useamman pommin kerralla (normaalisti alussa 1) tai sitten pommin tuhovoima suurenee siten, että sen räjähdys ulottuu useamman ruudun päähän. Bonuksia on kuitenkin kiitettävän runsaasti ja ne lisäävät pelin mielenkiintoa sopivasti.

Super Bombermanin parasta antia on taistelu muita pelaajia vastaan. Kaiken kaikkiaan neljä pelaajaa voi ottaa kisaa keskenään, vipeltäen kuvaruudun kokoisessa sokkelossa virittelemässä ansoja toisilleen. Erittäin hauskaa. Jos peliseuraa uupuu, voi muut kolme kilpakumppania asettaa konsolin ohjaukseen. Konsolin ohjastamille hahmoille voi määritellä vaikeustason välille 1-10 ja ykkönenkin on jo kova vastus. Erilaisia kenttävaihtoehtoja käyttämällä saadaan peliä muokattua haluttuun suuntaan.

Pelin hauskuus onkin juuri siinä, että pikkuisessa sokkelossa juostaan pää neljäntenä jalkana pudotellen matkan varrelle pommeja. Pelaajan panikoidessa on niin helppoa jättää pommi sellaiseen paikkaan, että itse joutuu sen vaikutuksesta umpikujaan. Siinäpä sitten kiltisti odotat pommin räjähtämistä. Ihanaa. Ja kun pelissä on aikarajoituskin... Sisäänrakennettu salasana-järjestelmä mahdollistaa pelin jatkamisen samasta kohdasta seuraavalla kerralla, joten siitä bonuksia pisteisiin.

J. Uhlgren



GRAFIIKKA:	3-
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	5
KIINNOSTAVUUS:	5

545,- (USA)

495,- (PAL)

SUPER NINTENDO

Secret of Mana

Final Fantasy II on ollut yksi Super Nintendon suosituimmista rooliseikkailupeleistä. Niinpä kun sama ohjelmointiporukka sai uuden pelin markkinoille, oletin pelityylin olevan pitkälti samantyylinen. Peli muistuttaa kuitenkin pitkälle Legend of Zeldaa, joka on yhä edelleenkin yksi Superin parhaista peleistä.

Pelin juoni kaikessa lyhykäisyydessään: Kolme nuorta poikaa leikkii vesiputouksen äärellä etsimässä aarretta, jonka huhutaan siellä olevan. Poikia on kielletty leikkimästä alueella, mutta siitä viis. Lopulta yksi pojista, eli pelaajan hahmo, tipahtaa tukkisillalta jorpakkoon. Tämän jälkeen hahmo löytää legendaarisen Mana - miekan, joka pitää maailmaa tasapainossa hyvän ja pahan välillä. Legendan mukaan vain suuri soturi voi saada miekan haltuunsa vaikeiden aikojen edellä. Miekkaa on tarkoitus käyttää hyvän puolustamiseen ja pahan tuhoamiseen.

Pelaaja palaa kotikyläänsä miekka turvanaan ja saa heti tietää, että hirviöt piirittävät kylää. Hetken kuluttua sitten pelaaja kohtaa taistelussa suuren hirviön. Taistelu ei ole helppo, sillä pelaajan hahmolla ei ole vielä juurikaan kokemusta. Hädän hetkellä pelaajan avuksi tulee kuitenkin kylässä vieraileva seikkailija, joka parantaa pelaajan haavat ja hirviön saa siten pois päiviltä.

Kiitokseksi sankariteostaan pelaaja karkoitetaan kotikylästään, sillä miekka houkuttelee lisää hirviöitä paikalle. Ostettuaan tarpeellisia varusteita matkalle, pelaaja lähtee kohti uusia seikkailuja. Ensimmäiseksi tie käy Vesi- palatsiin ja sieltä Pandoran Kuningaskunnan kautta kääpiöiden maanalaiseen kaupunkiin.



Paikasta toiseen voi matkustaa joko jalan tai käyttämällä kuljetuspalvelua, joka luonnollisestikin maksaa. Kuljetuspalvelu on humoristisesti toteutettu, sillä pelaajan hahmo kiipeä tykinpiipusta sisälle ja hetken kuluttua tykki sinkoaa pelaajan taivaalle. Kolmiulotteisena Mode-7 grafiikkana näytetään kuinka pelaajan hahmo sinkoutuu ylös päin taivaalle ja sitten pikkuhiljaa tippuu takaisin maankamaralle.

Taistelut pelissä on toteutettu Zeldan tyylisesti, eli pelaajan hahmo taistelee reaaliaikaisesti vihollisiaan vastaan. Käytössä voi pelin aikana olla useita eri aseita alussa löytyvän miekan lisäksi. Jonkin aikaa odotettuaan pelaaja voi taas käyttää täysite-

hoisesti asettaan, riippuen aseenkäsittelytaidosta.Mitä emmän jotakin tiettyä asetta käyttää, sen paremmin sitä oppii käyttämään ja sitä nopeammin sillä voi uudelleen lyödä maksimiteholla. Aseella voi toki lyödä nopeamminkin, mutta tällöin iskun tehokkuus on erittäin pieni ja vihollisia saa iskeä useita kymmeniä kertoja, ennen kuin ne saa hengiltä.

Tavallisimmat viholliset ovat yleensä melko helppo voittaa ja niiden kanssa tuhraantuu pitemmän päälle lähinnä aikaa. Mutta kun mennään esim. Noidan linnaan, lisääntyy vaikeustaso huomattavasti. Vastaan tulevat hirviöt ovat kovempia kuin ennen, ne taistelevat paremmin.

Tietyissä vaiheissa peliä, joutuu taistelemaan ÷loppuvastustajaa√ vastaan - esimerkkeinä vaikka kääpiöiden kaupunki ja maanalainen palatsi. Nämä hirviöt ovatkin todella vaikeita voittaa, sillä ne pysyvät pystyssä, vaikka iskee kuinka monta iskua.

Koska kyseessä on roolipeli, saa pelaajan hahmo kokemusta jokaisesta tapetusta vihollisesta ja tarpeeksi vihollisia listittyään hehmo nousee pisteissä ylöspäin ja otuksen yleiset kyvyt paranevat. Mitä isomman tason hahmo pelaajalla on, sitä enemmän voi pelaaja ottaa hirviöiden iskuja vastaan ilman että henki pakenee paikalta.

Secret of Manan erikoisin piirre muihin roolipeleihin verrattuna on se, että peli tukee neljän pelaajan adapteria ja parhaillaan pelissä voi todellakin olla neljä pelaajaa. Tietyissä kohdissa peliä pelaajan mukaan liittyy joku toinen hahmo. Näiden hahmojen nimet voi siten itse muuttaa haluamikseen. Jos paikalla on useampi pelaaja, kaverit voivat liittyä peliin mukaan yksinkertaisesti painamalla Start -näppäintä. Näin kannattaakin tehdä, sillä tietokoneen ohjauksessa olevat hahmot ovat aika onnettomia taistelussa, suurimman osan ajasta ne ottavat turpaansa ja raskaasti...

Secret of Manan yksi parhaista puolista on pelin laajuus. Kun peliä vertaa esimerkiksi Zeldaan, niin on myönnettävä, että tämä peli on tasoltaan todella lähellä Zelda III:sta. Ehkä jopa parempi.

Pelin grafiikka on kaunista katsella. Lähinnä mieleen muistuvat seikkailut Hurylen maailmassa Zelda III:sen parissa. Iloiset värit tervehtivät pelaajaa heti alusta alkaen. Jo aiemmin mainitsemani kolmeulotteinen Mode-7 grafiikka on näkemisen arvoinen. Hahmot ovat hieman japanilaistyylisiä - tosin kaupoissa on aina ilmeisen sama myyjä, joten hahmoja voisi pelissä olla muutama enemmänkin.

Musiikki pelissä on TAIVAALLISTA, varsinkin jos sitä vertaa Superin yleisiin surkuhupaisiin piipityksiin. Tämän pelin äänipuoleen on todellakin kiinnitetty huomiota ja sen huomaa. Aina paikasta toiseen siirryttäessä musiikin tempo ja tyyli muuttuvat. Tämä oli kyllä sinänsä ihan odotettavissa, sillä Final Fantasy II:sessa oli myöskin uskomattoman hyvät musiikit.

Pelattavuudessa Secret of Mana häviää pikkiriikkisen Zeldalle, sillä pelin juoni tuntuu välillä hieman pakotetulta, eikä pelaajalla ole samalla tavalla mahdollisuutta valita omaa reittiään pelin sisällä. Pelissä löydetyistä esineistä suurin osa on puhtaasti aseita tai parantavia ruokia. Kallionkielekkeeltä ei voi tiputtautua alemmaksi, vaan on pakko kiertää kauemmaksi. Myöhemmin pelissä tämä muuttuu pelaajan päästessä lentelemään Lohikäärmeellä, itse vain en niin pitkälle pelissä vielä ole ehtinyt.

Joka tapauksessa: Secret of Mana on ehdottomasti yksi Superin parhaista peleistä. Se häviää niukin naukin Zelda III:selle, mutta olen vakuuttunut, että jokainen, ken on Zeldaa pelannut, tulee tästäkin pelistä pitämään.

J. Uhlgren

GRAFIIKKA:	5
ÄÄNET:	5
PELATTAVUUS:	4
KIINNOSTAVUUS:	5

545,-

SUPER NINTENDO

Operation Logic Bomb

Räiski tai kuole !

Kesken normaalin työpäivän hallituksen agentit saavat erikoiskäskyn, jossa määrätään erikoisagentti Logan huippusalaiseen tehtävään. Tehtävä koskee esiavaruuden hitustensiirtolaitteiston sekä tiedemiesten katoamista. Tehtävän koodinimi on Operation Logic Bobm. Työtehtävään valittu erikoisagentti Logan pitkine meriittilistoineen oli monen mielestä ainoa vaihtoehto tähän vaativaan tehtävä sooloon.



Logan on aika erikoinen tyyppi, sillä esimerkiksi edes hänen syntyperäänsä ei tiedetä, vaikkakin hänen ikäkseen arvellaan 27 vuotta. Agentin vaativat ja välillä hengenvaaralliset tehtävät ovat vääjäämättä jättäneet jälkensä myös Loganiin, joka oli jo useassa tehtävässään haavoittunut. Niinpä hallitus päätti vähän "parannella" ykkösagenttiaan asentamalla vähän uutta kudosta mieheen, mikä merkitsi yli-inhimillisiä kykyjä kuten supervoimia, äärettömän nopeita refleksejä ja lisäksi analyttisiä kykyjä, joka mahdollistaa mm. kommunikaation suoraan laboratorion tietokoneeseen. Lisäksi se auttaa Logania löytämään kohteensa sekä varoittaa häntä myös tarpeen tullen vihollisista.

Loganin on heti lähdettävä tutkimaan, mistä johtuu yhteyden katoaminen hallituksen ja tutukimuskeskuksen välillä, jossa jo vuosia ovat alansa parhaat tiedemiehet työskennelleet esiavaruuden hitustensiirtoprojektin parissa. Tieteilijät olivat onnistuneet saamaan hyviä tuloksia aikaan lyhyen matkan siirroissa ja nyt oli tarkoitus siirtyä kokeiluun pidemmille matkoille. Sinä saat nyt kuitenkin siirtyä Loganin housuihin ja soluttautua laboratorioon pelastamaan kyseisen laitoksen lisäksi myös tiedemiehet. Olet nyt arvoituksellisissa laboratorioiden labyrinteissä, mutta et vieläkään tiedä miten tunkeilijat pääsivät sinne, etkä myöskään tiedä ketä tai mitä he ovat. Operation Logic Bomb sisältää kymmenen eri tasoa, jotka koostuvat useista sokkeloista lukittuine ovineen. Osa tasoista on jopa rakennuksen ulkopuolella ja loppuosan tasoissa mietitään poispääsyä tiedemiesten kanssa.

Pelin alussa käytössäsi on kaksi asetta, joita voit pelin aikana löytää viisi lisää, mikä olisi erittäin tärkeää, sillä eri vastustajat vaativat eri aseen. Mikäli kuolet, sinulla on kolme jatkomahdollisuutta ja voit jatkaa tason alusta johon jäit. Luoton loputtua et voi enää jatkaa. Pelin paras puoli on siinä, että se vaatii hieman miettimistä ja kokeilemista, sillä pelin aikaisemmassa osassa huomaamatta jäänyt katkaisija tai joku muu yksityiskohta voi olla välttämätön pelin myöhäisemmässä vaiheessa. Voit saada myös hyödyllistä tietoa laboratorion tietokoneista seisomalla oikeassa kohdassa kojeen edessä. Lisäksi ampumalla tietckoneisiin tai muuhun elektroniikkaan saat aikaan oikosulkuja, jotka aukaisevat ovia. Pelin musiikit ja ääniefektit ovat ihan kiitettävät. Grafiikkakin on kelvollinen, vaikkakin odotin jopa hieman enemmän 3-D grafiikalta. Operation Logic Bomb on tavanomainen räiskintäpeli, jossa arvoituksien määrä voisi olla vieläkin suurempi. Selvä puute pelissä ovat hukassa olevat bonukset. Onneksi pelistä on sentään yritetty tehdä mielenkiintoinen.

I.Itämies

GRAFIIKKA:	4-
ÄÄNET:	3+
PELATTAVUUS:	3-
KIINNOSTAVUUS:	3

545,-

Com 2001

SUPER NINTENDO

Kevin Keegan's Player Manager

Kevin Keegan on jonkinasteinen legenda jalkapalloilun saralta. Niinpä ei ole suurikaan yllätys, että Brittilässä Anco - pelitalo on alkanut käyttää Kevinin nimeä uudessa, Super Nintendon Euro-version pelissä, Player Managerissa.

Player Manager on Superille ensimmäinen jalkapallomanageri-peli, mutta peli on rakennettu siten, että mikäli kyllästyy joukkueen johtotehtäviin, voi ottaa ja alkaa pelaamaan ÷legendaarista Kick Offia√, kuten ohjekirja mainitsee.

Hassu juttu sinänsä, että vanhana Kick Off - pelien konkarina en havainnut juuri mitään yhtäläisyyttä aiempien Kick Off - pelien ja Player Managerin vastaavan välillä. Lähinnä mieleen tuli Sensible Soccer pienien miestensä kera, mutta pelattavuus oli hieman heikompi kuin mitä esim. Megadriven Sensiblessä. Mutta se siitä, sillä ensisijaisestihan tämä peli on juuri manageripeli.

Pelaaja astuu pelissä jalkapallojoukkueen managerin tehtäviin ja aloittaa joko toisesta tai kolmannesta divarista urakkansa, tavoitteenaan menestyminen ja mestaruuden voittaminen mahdollisimman monta kertaa.

Joukkue ei menesty ilman hyviä pelaajia, joten jokainen pelaaja on arvioitu kykyjensä mukaisesti välille 1-5. Tämä on kuvattu raafisesti. Ennen ottelua manageri saa päättää ketkä joukkueesta pelaavat seuraavassa ottelussa, ketkä laitetaan varamiehiksi ja mitä erilaisia taktiikoita käytetään ottelussa. Valittavana on kaikkiaan kahdeksan eri taktiikkaa, joista neljää voi käyttää yhdessä pelissä. Ottelut voi pelata itse, tai mikäli pelaaja-manageri on luopunut pelaamisesta, voi tarvittaessa myös katsoa ottelua myös kentän reunalta. Jälkimmäinen vaihtoehto lienee realistisempi kuin se, että ohjailee kaikkia kentällä juoksevia miehiä.

Otteluiden välillä manageri voi ostaa lisävahvistuksia joukkueeseensa tai myydä omia pelaajiaan muille joukkueille. Tarvittaessa voi myös seuraa vaihtaa. Peli on ikoneilla ohjattu, eli jokaista toimintoa kuvaa jokin kuva. Siksi ohjekirjaa tarvitseekin aluksi jatkuvasti, jotta muistaisi mitä mistäkin napista tapahtuu.

☺☺☺☺-



Player Manager on hyvä yritys tehdä toimiva manageripeli Superille, ja peli toimiikin. Häiritsevää on itse pelattavuus, se ei nimittäin todellakaan toimi hyvin pelaajan ohjaillessa omaa joukkuettaan muita vastaan. Eri vaikeusasteitakin on kiitettävästi, joten kyllä tämä hyvä pelinä on, mutta pelkkää jalkapallopeliä etsivä odottakoon jotakin muuta.

J. Uhlgren

GRAFIIKKA:	2+
ÄÄNET:	2+
PELATTAVUUS:	3-
KIINNOSTAVUUS:	4+

495,-

Com 2001

SUPER NINTENDO

Super Putty

Putty Moon on kirkas ja iloinen pieni sateliitti, joka kiertää Zidin pimeää planeettaa. Eräänä päivänä kuitenkin pimeys laskeutui Putty Moonin ylle, mikä merkitsi yleensä niin huolettomille Puteille suurta vaaraa. Taivaalle ilmestyi niin suuri avaruusalus, että se peitti auringon.

Aluksessa olivat Zidin häijy noita Dazzledaze, jolla oli mukanaan kumppaninsa, kiero katti Dweezil, sekä vielä lisäksi iso lauma mutantteja. Dazzledaze oli jälleen saanut päähänsä tosi typerän idean, jolla hän aikoi rikastua. Hän oli nimittäin kehittänyt kaavan, joka muuttaisi Putty Moonin asukkaat purukumiksi, jotta hän voisi myydä purkkaa ympäri galaksin. Putyt olivat erittäin iloista kansaa ja he olivat jo kauan sitten heittäneet sotakirveesä Kankkulan kaivoon ja luopuneet väkivallasta. Sen sijaan he olivat rakentaneet robotteja huolehtimaan turvallisuudestaan. Mutta valitettavasti Dazzledaze tiesi roboteista, joten hän lähetti Dweezil kissan jäädyttämään kaikki robotit umpijäähän, jotta robotit eivät tulisi esteeksi suunnitelmaan missään vaiheessa. Loppujen lopuksi kun kaikki robotit oli saatu jäädytettyä, Dweezil pyysi koko joukon mutantteja vangitsemaan nuo viattomat Putyt. Mutantit olivat peräisin maasta. Dazzledaze oli kertonut maassa käydessään neuvottomille vanhemmille, että hän voi tehdä kaavoillaan hetkessä heidän kurittomista lapsistaan kilttejä. Vanhemmat tietenkin innostuneina uskoivat ja antoivat lapsensa Dazzledazen mukaan, joka muutti lapset mutanteiksi. Mikä vielä pahinta, niin suurin osa mutanteista muistavat vielä sen, mitä he ovat ennen olleet.

Vielä ennen kuin Dweezil aloittaisi prosessin valmistaakseen Putteista purkkaa, heidät oli vietävä Putty Moonin ainoan pilvenpiirtäjän huipulle, jossa kaava toimii. Dazzledaze luuli todellakin saaneensa kaikki Putyt ansaan, mutta onneksemme hän oli väärässä. Joukosta puuttui yksi urhea ja sankarillinen Putty, joka voisi pelastaa ystävänsä. Jottei totuus unohtuisi, niin itse asiassa hän oli nukkunut kaikessa rauhassa sillä aikaa kun muut Putyt oli viety. Herättyään urhea Putty huomasi hämmästyksekseen mitä oli tapahtunut ja hän päätti oitis auttaa ystäviään. Tehtävä ei tulisi onnistumaan ilman robottien apua, joiden tila oli tällä hetkellä aika lailla toivoton. Onneksi kuitenkin Putty Moonissa oli robottikorjaamo, jossa ne saataisiin pikaisesti kuntoon ennen kuin olisi liian myöhäistä.

Nyt sinun pitää toimia. Sinun tulee mahdollisimman nopeasti kerätä kussakin tasossa olevat robotit ja kuljettaa ne tiettyyn paikkaan, josta ne automaattisesti kuljetetaan huoltoon. Pelistä löytyy kolme eri tasoa sekä vielä yksi Gym - taso harjoittelua varten, jota suosittelen pelattavaksi ensimmäisenä, jotta oppisi nuo kaikki Putyn ihmeelliset liikkeet. Lisäksi helpottavana asianhaara on se, että voit pelata kutakin tasoa haluamassasi järjestyksessä. Toimitettuasi robotit huoltoon jaka tasossa, siirryt automaattisesti seuraavalle tasolle. Joissakin tasoissa riittävän pitkälle selviäminen vaatii tiettyjen bonusesineiden keräämistä, joita pelistä löytyy riittävästi. Lisäksi nopeasta toimituksesta saat kivat aikabonukset. Super Putty on suhteellisen vaikea hyppimis-pomppimispeli, jossa hahmolla on ehkä

toimintoja vähän liikaakin, sillä ne menevät välillä pelin tiimellyksessä väkisin sekaisin. Grafiikka on suhteelisen hyvää ja sulavaa. Tasoja voisi olla vähän enemmän ja ne voisivat olla vähän monipuolisempia tässä keskinkertaisessa robottijahdissa.





I.Itämies

GRAFIIKKA:	4-
ÄÄNET:	3-
PELATTAVUUS:	2+
KIINNOSTAVUUS:	2-

495,-

Com 2001

SUPER NINTENDO

Total Carnage

Smash T.V:n klooni-mieletön räiskintäpeli!

Vuoden 1999 sota jätti Kookistanin maan sekasorron valtaan. Tämä aiheutti sen, että valtavat määrät niin siviilejäkuin reportteretia ryntäsi todistamaan ja tarkkailemaan sodan jälkiä. Huolestuttavaa tässä oli se, että kaikki siviilit ja reportterit, jotka menivät Kookistaniin katosivat mystisesti.

Kookistaniin oli tietämättömällä tavalla ilmestynyt mielipuoli Kenraali Akhboob, joka pohjusti armeijan perustamista. Niinpä hän loppujen lopuksi perustikin armeijan mutanteista, joita hän saa koko ajan lisää radioaktiivisesta tahmasta hänen bioydingeneraattoristaan, jonka hän itse vahingossa on luonut. Nyt Kenraali Akhboob aikoo valtavan mutanttivaraston sekä panttivankien avulla purkaa vihansa maailmalle tuhoamalla koko maapallon.

On olemassa vain kaksi miestä, jotka ovat tarpeeksi urheita, riittävän voimakkaita sekä vielä lisäksi tarpeeksi hulluja ryhtyäkseen sotaan Akhboobin mutanttiarmeijaa vastaan. He ovat Kapteeni Carnage ja Majuri Mayhem, jotka tunnetaan paremmin yhteisellä nimellä Tuomiopäivän partio. Kaksikko on tottunut siihen, että heidät lähes automaattisesti valitaan kaikista hurjimpiin tehtäviin, mutta tämä tulee olemaan heidän tehtävistään hurjin, jonka hallitus on heille määrännyt. Etukäteen ajateltuna tehtävä kuulostaa jopa mahdottomalta. Olet vastuussa nyt 2000-luvun vaarallisimmasta ja salaisimmasta pataljoonasta, joka on lukumääräisesti erittäin pieni. Tehtävänäsi on siis siirtya Kookistaniin, jossa sinun tulee ensisijassa pelastaa panttivangit, ennen kuin mutantit surmaavat viattomat siviilit. Sen jälkeen tehtäväksesi jää vielä eliminoida Kenraali Akhboobin mutanttiarmeija sekä bioydingeneraatori, jossa mutantteja valmistetaan. Herkulliseksi lopuksi itse pääpiru Kenraali Akhboobin kiinniotto ja kaltereiden taakse saaminen.

Hallitus on antanut tehtävällesi nimen Total Carnage. Vain sinä ja tuomiopäivän partiosi voi pelastaa maailman täyttymisen bioydinmutanteilta.. Näet jokaisen tason alussa kartan, johon on merkitty tuhottavat kohteet, bonukset sekä aseet, jotka kannattaa kerätä. Total Carnage koostuu kolmesta eri tehtävästä, jotka ovat nimeltään Alpha, Baker ja Candlestick Maker. Ne taas puolestaan koostuvat useammasta eri kentästä. Joka tason alussa sinulla on suojakilpi ympärilläsi, jolloin peli tuntuu helpolta ja niin mielettömältä räiskimiseltä. Jos et löydä mistään lisäsuojakilpeä, niin saat olla melkoinen poppamies selvitäksesi kymmenistä mutantti vastustajista, joita tulee jokapuolelta yhtäaikaa. Total Carnagen paras anti on ehdottomasti bonukset, aseet ja salaiset ansat, joita peli on pullollaan. Esimerkiksi Alpha tehtävän loppuvastustaja on aivan mieletön körmy, jonka ilme ei edes värähtänyt äärettömän tulituksen edessä.





I.Itämies

GRAFIIKKA:	2
ÄÄNET:	2
PELATTAVUUS:	2-
KIINNOSTAVUUS:	1-

495,-

SUPER NINTENDO

Rocky Rodent

Rocky "jyrsijänpoika" Rodent ei ole mikään paha kaveri, vaikkakin hän on niin kova syömään ettei aina pysty maksamaan ravintola laskujaan, joten hyvin moni - siis lähes kaikki ravintolanpitäjät ovat enemmän tai vähemmän hänen kimpussaan ja haluaisivat rahansa sekä varmasti vähän kouluttaa Rocky Rodentia, jolla on nimittäin niin nopsat jalat ettei häntä saa kiinni. Rocky nimittäin voisi syödä vaikka hevosen päivässä eikä hän tosiaan välttämättä huomaa maksaa lähtiessään.

Nyt roskaväki vainoaa ravintolanpitäjä Pie Face Balboaa (tunnetaan myös nimellä Pie), koska hän ei ole suostunut maksamaan roskaväelle suojelurahoja ravintolastaan. Se oli ehkä virhe liike, sillä nyt iljettävä roskajoukko on ryöstänyt Pie Face Balboan tyttären kiristääkseen häntä maksamaan suojelurahat mafialle, jonka johdossa on pahamaineinen Don Garcia. Pie Face Balboa tahtoisi kovasti saada takaisin tyttärensä elävänä kuin myös Rockykin, jolle on luvattu ilmaiset ruuat pysyvästi Pien ravintolassa jos hän onnistu pelastamaan Balboan tyttären.

Ensimmäiseksi sinun tulee auttaa Rockya löytämääm hiussprayplullo, jotta Rockyn hiukset saadaan siihen kuntoon, että niillä voi vähän tökkiä vihollisia. Mikäli vihollinen osuu sinuun jollakin tarpeeksi taikahiuksesi häviävät tai mikäli haluat vielä lisää asennetta lettiin, niin sinun tulee etsiä spraypullo ja painaa starttia. Saatuasi hiuksesi kuntoon odottaa sinua kuusi vaativaa tasoa, jossa vaanii monenlaisia vastustajia pienemmistä kiusantekijöistä aina mafian tappajiin. Tasot yhdestä kuuteen pitää sisällään seikailua moottoritiellä, kummitustalossa, Metropolitan tornissa, Red Hot Chili tehtaassa, viemäristössa sekä kuudes eli viimeinen taso ,joka on luonnollisestikin tärkein. Siinä seikkailet kellotornissa, jossa epämääräisten lentelevien esineiden seassa sinun tulisi eliminoida myös pahana pizzamiehenä tunnettu Don Garcia ja pelastaa Pie Face Balboan tytär.

Voit siis taltuttaa vihollisia hyppäämällä niiden päälle vaikkakin väärän kaverin päälle hyppääminen ei tee hyvää joten sinun tulee olla tarkkana. Voit myös tökätä hiuksillasi vastustajalta tajun pois laittaa hiuksiisi kiinni tavaraa, jotka voit heittää vastustajan päälle. Peli sisältää lisäksi todella paljon hyösyllisiä bonusesineita, kuten esimerkiksi kun löydät megafonin, niin Rocky huutaa siihen siten että kaikki vastustajat ruudussa kuolevat. Mutta kuitenkin Rockyn hiukset ovat ehkä kaikista hyödyllisimmät, joten kannattaa tutustua mitä kaikkea niillä voi tehdä.

Lisäksi sinun tulee kerätä kaikki mahdollinen ruoka johon törmäät ,sillä Rockyn pohjaton vatsa vaatii jatkuvasti lisää tai muussa tapauksessa Rockyn energiataso laskee liian alas ja menetät yhden elämän. Toki pelin loistava bonukset tarjoavat myös lisäelämiä sydänten muodossa. Rocky Rodentissa on paljon hyvää, mutta siitä löytyy ehkä hieman liikaa tavallisen hyppelypelin vinkeitä ollakseen loistelias. Vaikka tutkisitkin ohjekirjaa ennen pelaamaan ryhtymistä tuntuu pelissä olevan niksejä sekä pelaamalla opittavia asioita niin paljon ettei siihen heti pääse sisälle. No sehän on tietysti pikemminkin hyvä pointti, sillä silloinhan mielenkiinto peliin kestää pidempään.



I.Itämies

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	3+
KIINNOSTAVUUS:	3+

495,-

SUPER NINTENDO

Beethoven

Jälleen yksi elokuva-aiheinen lisenssipeli

Beethoven on elokuvana komedian tapainen, ehkä Disney-tyylisesti tehty perhe-elokuva pikemminkin. Suomen elokuvateattereissa kyseinen elokuva ei kauan pyörinyt, sillä Beethoven ei ollut mikään kassamagneetti. Kaikesta huolimatta on jenkeissä tehty jo jatko-osakin tästä elokuvasta - ja peli onkin pikemmin Beethoven 2:sen lisenssipeli juonensa perusteella.

Jep, pelin juoni on lyhykäisyydessään seuraavan kaltainen. Kaikki neljä Beethovenin pentua ovat karanneet ja kadonneet. Kumma kyllä, Beethoven joutuu pelastamaan pentunsa vuorotellen. Jotta juonesta pääsisi kiinni, lueteltakoon vielä pentujen nimetkin: Mo, Chubby, Tchaikovsky ja Dolly.

Se sitten siitä typerästä juonesta - ja itse pelin pariin. Beethoven on siten tasohyppelypeli, mikä ei pääse yllättämään tällaista paatunutta lisenssipelien arvostelijaa. Ensimmäinen peli kylläkin, missä koira on pääosassa.

Kuten arvata saattaa, on pelissä neljä eri tasoa, joissa jokaisessa on kaksi eri osiota. Peliin on yritetty hieman saada elokuvamaisuuden tuntua käyttämällä elokuva termejä: Scene 1, Scene 2 jne, vaan eipä tule elokuvan tunnelma juurikaan mieleen. Jokaisen tason ensimmäisessä osiossa kuljetaan vasemmalta oikealle väistellen erilaisia vastuksia kunnes päästään lopussa olevan koiranpennun luokse. Tämän jälkeen on jälkimmäisessä osiossa huolehdittava siitä, että saa pennun kuljetettua turvaan tason oikeassa reunassa odottavan koiraemon luokse. Tasot ovat kuitenkin liian lyhyitä ja pelissä pääsee kolmannelle tasolle n. 15 minuutissa.

Graafisesti Beethoven on sitä hyvää keskitasoa Superin peliksi. Itse päähahmo on isokokoinen ja hyvin tunnistettavissa, samoin eri vastustajat on ihan hyvin tehty. Erilaisia vastustajia on kuitenkin vain muutamaa sorttia, ja ne käyttäytyvät aika tavalla järjestelmällisesti, niin että pelaaja oppii hyvin pian miten selviytyä mistäkin vastustajasta.

Pelattavuus pelissä on aikalailla tavanomainen. Yhtä nappia painamalla Beethoven loikkaa, toisesta napista haukkuu, kolmannesta pudistaa vesipisarat pois turkistaan ja neljännestä noukkii maasta luut, koirankeksit, ynnä koiranpennut kun ne pitää auttaa jonkin esteen ylitse.

Musiikki on nuhaisen kuuloinen versio Ludwig Van Beethovenin säveltämästä musiikista. Ääniefektit ovat mitä ovat, vilustuneen villakoiran kuuloinen ulvahtelu ei kyllä vakuuta kuulijaa uskomaan, että kyseessä olisi isokokoinen Bernhardilais - hurtta.

Beethoven ei ole surkein lisenssipeli kautta aikojen, vaan eipä kyllä ole pelissä kehumistakaan. Pitäkää näppinne erossa tästä roskasta.



J.Uhlgren

GRAFIIKKA:	3
ÄÄNET:	1+
PELATTAVUUS:	2
KIINNOSTAVUUS:	1

495,-

Klubitarjoukset!!

Gameboy

Adventure Island II	179,-
Alien III	159,-
Amazing Tater	119,-
Avenging Spirit	159,-
Barbie	139,-
Batman II	159,-
Battletoads II	159,-
Best Of The Best	159,-
Bill Eliot Nascar Car Race	119,-
Bionic Battler	159,-
Bionic Commando	89,-
Blaster Master	149,-
Blues Brothers	129,-
Bonks Adventure	149,-
Boxxle II	109,-
Brain Bender	119,-
Bubble Bobble II	169,-
Bugs Bunny II	159,-
Castlevania II	179,-
Chessmaster	129,-
Crystal Quest	119,-
Double Dragon III	179,-
Dr. Franken	129,-
Dracula	149,-
Duck Tales	179,-
Empire Strikes Back	149,-
Exodus	169,-
Faceball 2000	109,-
Fastest Lap	129,-
Felix The Cat	179,-
Fidgetts	179,-
Flintstones	179,-
George Foreman Boxing	129,-
Gradius Assault	99,-
Home Alone II	179,-
Hudson Hawk	129,-
Hunt For Red October	179,-
Jetsons	149,-
Jurassic Park	209,-
Kirby's Dreamland	129,-
Klax	109,-
Knight Quest	109,-
Krusty's Fun House	159,-
Last Action Hero	149,-
Lemmings	189,-
Lethal Weapon	159,-
Little Mermaid	189,-
Loopz	109,-
Marble Madness	119,-
Mickey Mouse II	149,-
Miner 2049	129,-
Missile Command	109,-
Monopoly	169,-
Mysterium	119,-
Nail And Scale	109,-
NBA II	189,-
Ninja Taro	129,-
Operation C	109,-

Out of Gas	159,-
Pac Man	119,-
Parasol Stars	119,-
Prince Of Persia	159,-
Q-Bert	109,-
Quarth	69,-
Ren And Stimpy	159,-
Robin Hood	169,-
Rocky And Bullwinkle	129,-
Roger Clemens	139,-
Roger Rabbit	159,-
Rolan's Curse II	139,-
Secret Castle	159,-
Simpsons	149,-
Simpsons II	159,-
Sneaky Snakes	129,-
Soccer Mania	159,-
Spanky's Quest	139,-
Speedy Gonzales	169,-
Spot	169,-
Spud's Adventure	119,-
Star Saver	109,-
Star Trek	169,-
Super Mario Land	119,-
Super Mario Land II	169,-
Super Off Road	139,-
Super Rc Pro Am	129,-
Swamp Thing	129,-
Tale Spin	189,-
Terminator II Arcade	149,-
Terminator II	159,-
Titus The Fox	149,-
TMNT II	159,-
Tom And Jerry	169,-
Track And Field	169,-
Turn And Burn	139,-
Universal Soldier	189,-
Viking Child	119,-
World Circuit	179,-
WWF II	159,-
WWF III	159,-
Yoshi	139,-

Kaikki hinnat sisältävät LVV:n 22 %.
Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Klubitarjoukset!!

Super Nintendo USA

Addams Family II	329,-
Aero The Acrobat	299,-
Aerobiz	399,-
American Gladiators	329,-
Arcana	199,-
Art Of Fighting	369,-
Batman Returns	319,-
Battle Grand Prix	299,-
Battletoads	329,-
Bazooka Blitzkrieg	319,-
Best Of The Best	329,-
Bio Metal	299,-
Blaze On	289,-
Blues Brothers	329,-
Bob	309,-
Bowling	249,-
Brawl Brothers	349,-
Bubsy	369,-
Bulls VS Blazers	239,-
Buster Brothers	289,-
Cal Ripken Baseball	309,-
California Games II	329,-
Chester Cheetah	329,-
Chuck Rock	319,-
Cliffhanger	319,-
Combatribes	349,-
Congos Caper	279,-
Contra III	329,-
Cool Spot	319,-
Crash Dummies	299,-
Cyber Spin	259,-
Cybernator	309,-
D-Force	229,-
Daffy Duck	309,-
Darius Twins	219,-
Death Valley Rally	349,-
Desert Strike	269,-
Dino City	329,-
Doomsday Warriors	309,-
Dracula	309,-
Dragons Lair	289,-
Evo	369,-
F-1 Roc	299,-
F-Zero	289,-
Faceball 2000	299,-
Family Feud	289,-
Fatal Fury	349,-
Final Fantasy Mystic Quest	290,-
Final Fight	179,-
Final Fight II	349,-
Firepower 2000	289,-
Goof Troop	349,-
Gradius III	189,-
Gun Force	289,-
Harleys Humongous Adv	339,-
Hit The Ice	299,-
Hole In One Golf	179,-
Home Alone	199,-

Home Alone II 229,-
Hunt For Red October 299,-
Imperium 249,-
Irem Skins Games 289,-
James Bond Jr 179,-
James Pond 309,-
Jeopardy 339,-
Jimmy Connors Tennis . . . 289,-
Joe & Mac Caveman Ninja 309,-
John Madden 93 169,-
John Madden Football . . . 269,-
Kablooey 239,-
Kawasaki Challenge 329,-
King Arthur's World 349,-
Krusty's Fun House 289,-
Lagoon 239,-
Lamborghini Am Challenge 309,-
Legends Of Ring 319,-
Lemmings 309,-
Lethal Weapon 329,-
Lufia 349,-
Magic Sword 339,-
Meca Robot 329,-
Mechwarrior 319,-
Mickey Mouse Magical Q . 249,-
Monopoly 329,-
Mortal Kombat 389,-
Musya 339,-
Mystical Ninja 319,-

NBA All Stars Challenge . . 319,-
NCAA Basketball 229,-
NHLPA Hockey 93 229,-
Nigel Mansell F1 339,-
On The Ball 299,-
Operation Logic Bomb . . . 339,-
Out Of This World 329,-
Outlander 309,-
Paladin's Quest 329,-
Paperboy II 259,-
Pebble Beach Golf 239,-
Phalanx 219,-
Pink Panther 319,-
Pit Fighter 259,-
Play Action football 239,-
Pocky & Rocky 329,-
Pocky And Rocky 329,-
Power Moves 309,-
Prince Of Persia 329,-
Push Over 279,-
Putty 299,-
Q-Bert III 119,-
Race Drivin 269,-
Rival Turf 179,-
Rampart 279,-
Redline F-1 Racer 309,-
Ren & Stimpy 309,-
Road Riot 259,-
Robocop III 340,-

Osoitelähde: COM 2001 Oy:n asiakas- ja kampanjarekisterit, PL 536, 90101 Oulu

90100/537

SUOMI FINLAND

Pelit kiertoon, Call Com 0600-9-2001

Vanha peli on vaihdossa rahaa! Paljonko? Soita vaihtopörssiin 0600-9-2001. Kerromme hinnan heti. Ja meidän vaihtopelit.

Tekniikka tutuksi! Call Com 0600-9-2001!

Jos pelisi ei kulje. CallCom 0600-9-2001 tekninen tukipalvelu neuvoo henkilökohtaisesti.

CallCom 0600-9-2001 vain 5,30/min.+ppm!

Soittaminen on helppoa!

Valitse numero 0700-9-2001. Kuuntele ohjeita ja näppäile valikosta haluamasi numero:

1. pelivinkit
2. omat pelivinkit
3. kilpailu
4. tuoteluettelo.

Kaikki CallCom 0700-9-2001 palvelut vain 4,50/min.+ppm. Call Com!

ComClubilainen on pelannut jo pitkään, kun muut saavat vasta vihiä.

☐ Haluan liittyä ComClubin jäseneksi tilaamalla 11 kertaa vuodessa ilmestyvän ComClub-asiakaslehden hintaan 195,-/vs. Saan jäsennumeron, jäsenedut ja nyt yllätyslahjan.

Minulla on: ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo, ☐ SuperNintendo, ☐ muu, mikä?______

Tilaan seuraavat tuotteet: (muista mainita koneesi!)

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard-korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät.

Voimassa

Nimi ______ synt. vuosi ______

osoite ______

postinumero ______ postitoimipaikka ______

puhelin ___ / ______ allekirjoitus ______

(Jos tilaaja alle 18-vuotias, holhoojan allekirjoitus)

REILUN PELIN JÄSEN

CC9402

Vastaanottaja maksaa postimaksun

COM 2001
PL 536
90101 OULU
Puh. 981-33 66 44
FAX 981-33 77 22

Vastauslähetys 90100/537

Com 2001